



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE ARTES

**“ESTÉTICAS DE LA HIBRIDACIÓN.
DEL CUERPO TRANSHUMANO AL CUERPO POSTHUMANO”**

**Tesis de Grado previo a la obtención
del título de Magister en Artes**

**AUTOR: Lic. FABIÁN ALEJANDRO SANMARTÍN ARÉVALO
DIRECTORA: Mgt. MIRIAM ELIANA BOJORQUE PAZMIÑO**

**Cuenca - Ecuador
2014**



Resumen.

Estéticas de la hibridación. Del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano, es una investigación que evidencia la crisis de la razón desencadenada por la posmodernidad. Inmersas las nuevas narrativas *utópicas y distópicas* del cuerpo humano, su complejidad, sus coordenadas en tiempo y espacio y su despliegue multidimensional como soporte artístico.

Aporta en la discusión académica sobre el transhumanismo y posthumanismo como procesos de hibridación corporal a través de la intervención de las nuevas tecnologías y el despliegue de otras realidades replicadas en el ciberespacio.

Vincula estas teorías trans-/posthumanistas establecidas recientemente con discursos y gestos artísticos generados en la globalidad y el entorno a través de la propuesta de un canon emergente.



Abstract.

Aesthetic of hybridization: From Trans human body to Post human body is an investigation that demonstrates the crisis of the reason triggered by the postmodern. Immersed new utopian and dystopian narratives of the human body, its complexity, its coordinates in time and space and their deployment in support multidimensional artistic.

Provides an academic discussion about Trans humanism and Post humanism as body hybridization processes through the intervention of new technologies and the deployment of other realities replicated in cyberspace.

It links this Trans/Post humanist theories recently set out with discourses and artistic gestures generated the whole and in the environment, through the emerging proposals from an emergent canon.



Palabras clave.

Alteridad, androide, cuerpo posthumano, cuerpo transhumano, cyborg, dispositivo, estéticas caníbales, estéticas del cuerpo, evolución, geminoide, homo máquina, homo virtualis, hibridación, sensorium.

Keywords.

Otherness, android, post-human body, trans-human body, cyborg, device, cannibals aesthetics, body aesthetics, evolution, geminoid, homo-machine, homo-virtualis, hybridization, sensorium.



Universidad de Cuenca

Yo, Fabián Alejandro Sanmartín Arévalo, autor de la tesis “Estéticas de la hibridación. Del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Magister en Artes. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 7 de marzo de 2014

Fabián Alejandro Sanmartín Arévalo

010221211-5



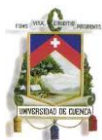
Universidad de Cuenca

Yo, Fabián Alejandro Sanmartín Arévalo, autor de la tesis “Estéticas de la hibridación. Del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 7 de marzo de 2014

Fabián Alejandro Sanmartín Arévalo

010221211-5



Universidad de Cuenca

Agradecimiento a:

Alicia, Sandra, Eliana...



Universidad de Cuenca

Dedicatoria:

Mi Lumía

Mi Lu

mi lubidulia

mi golocidalove

mi lu tan luz tan tu que me enlucilabisma

y descentratelura

y venusafrodea

y me nirvana el suyo la crucis los desalmes

con sus melimeleos

sus eropsiquisedas sus decúbitos lianas y dermiferios limbos y gormullos ...

Oliverio Gironde (1891-1967)

...Y a los cuerpos en estado híbrido.



Índice General

Portada	1
Resumen	2
Abstract	3
Palabras clave – Keywords	4
Derechos de autor	5
Opiniones	6
Agradecimiento	7
Dedicatoria	8
Índice	9
Introducción	11

Capítulo 1:	La fascinación por el cuerpo humano	13
--------------------	--	----

- 1.1 Aproximación histórica.
- 1.2 El ser y la máquina.
 - 1.2.1 La pesadilla maquínica: la travesía del carbono al silicio.
- 1.3 La belleza de lo monstruoso.
- 1.4 El cuerpo del delito.
 - 1.4.1 Dibujar el cuerpo: Body art.
 - 1.4.2 Marcar el cuerpo: el tatuaje.
 - 1.4.3 Quemar y/o cortar el cuerpo: Cutting o escarificación.
 - 1.4.4 Implantar en el cuerpo: Piercing.
 - 1.4.5 Ampliar el cuerpo: prótesis y/o exoesqueletos.

Capítulo 2:	Metáfora del cuerpo humano intervenido.	45
--------------------	--	----

- 2.1 Crisis, deconstrucción y disolución del cuerpo postmoderno.
- 2.2 La hibridación corporal, ritual de las estéticas caníbales.
- 2.3 La nueva carne. Un nuevo ADN.



- 2.4 Del cuerpo intervenido al cuerpo transhumano/posthumano.
- 2.4.1 Extracto innatural:
Del transhumano: cyborg/biomecánico/electrónico/ telemático al posthumano: geminoide/replicante/ androide/robot.

Capítulo 3:

Hibridación corporal.

Taxonomía de propuestas artísticas globales.63

- 3.1 Corpus: registro y categorización.
 - 3.1.1 Despliegue de la hibridación corporal en el arte postmoderno.
- 3.2 Formas canónicas de la postmodernidad.
 - 3.2.1 Performance y acciones.
 - 3.2.2 Videoarte y tecnologías nuevas.
- 3.3 Soportes y técnicas.
- 3.4 Canon global.
- 3.5 Registro de propuestas: cartografía corporal.

Capítulo 4:

Hibridación corporal.

Señales en el arte del entorno.115

- 4.1 Antecedentes.
 - 4.1.1 El caso ecuatoriano.
- 4.2 Daniel Idrovo. Pos@humano.
 - 4.2.1 Registro de propuesta.

Conclusiones.132

Fuentes de investigación.137

Galería de imágenes.144

Glosario.153

Anexos.157



Introducción.

La presente propuesta académica analiza la influencia de las estéticas de la hibridación en el arte postmoderno, partiendo de la conceptualización de cuerpo humano como escenario y laboratorio de significados, su constitución, representación, modificación y deslizamiento, desde la *transhumanización* entendiéndose como fusión carne + máquina y/o dispositivos electrónicos, a la *posthumanización*¹ es decir el ser máquina, como proceso estético y acción artística.

Reflexiona sobre la crisis de la representación corporal como signo postmoderno y profundiza en el proceso de hibridación al que se ha sometido el ser humano, a partir del *cyborg*, concebido como dualidad: humano-máquina, hasta el *androide* como máquina pura y su inserción en una nueva e inquietante realidad concreta y virtual.

Explora ámbitos creativos en los que se ubica el estudio de las nuevas tecnologías y el cuerpo como: la robótica, la biónica, los entornos virtuales y la web donde el cuerpo se despliega, simula o disuelve en otras dimensiones.

Considera la convergencia: arte-tecnología, que se replica en producciones artísticas enmarcadas en espacios como la biónica y/o la biotecnología. Disciplinas que trabajan con el cuerpo humano como organismo vivo y soporte de acción artística.

Propone un registro taxonómico, una metodología para la conformación de un canon emergente de artistas que convergen en el tema, sus discursos y lenguajes que se reflejan en acciones artísticas: performativas, metaperformativas, procesuales o transformativas.

¹ Los conceptos de transhumanización y posthumanización se extienden a lo largo de la investigación y amplían en el glosario.



Discursos que siguen un hilo conductor que atraviesa las propuestas representadas en la hibridación del cuerpo (Orlan , Stelarc, Antúnez Roca), hasta la sustitución del mismo (Giger, Idrovo, entre otros)²

Parte de la globalidad al entorno inmediato (caso ecuatoriano) y establece su influencia en el arte actual que se despliega en nuevos territorios, incluso virtuales, como la piel del *ciberspacio*³.

Tópicos trascendentales inmersos en la problemática de la posmodernidad, ineludibles para la reflexión sobre la condición del arte actual y su función, componentes que justifican y confieren pertinencia a la presente investigación.

² El canon emergente de artistas se trata a profundidad en el capítulo 3, subcapítulo 3.5. *Registro de propuestas: cartografía corporal*.

³ Ampliar información en: Virilio, Tipler y Baudrillard; Ciberespacio y cuerpo virtual en: <http://www.observacionesfilosoficas.net/virilio.htm>



Capítulo 1: La fascinación por el cuerpo humano.

1.1. Aproximación histórica.

La presente aproximación histórica enfoca el fenómeno de la fascinación y colapso del cuerpo como soporte artístico tradicional, en distintos escenarios y modalidades del pensamiento simbólico, que a manera de un recorrido en espiral, inicia para el ser humano con el *arte rupestre* y gira hasta la *realidad virtual*. De la representación rupestre y bidimensional del cazador de bisontes a la representación virtual y multidimensional del cazador depredador del videojuego.

El cuerpo humano es el territorio primigenio delimitado por la piel. El punto de coordenada espacial y temporal. Una identidad perceptiva, inserta en una red de relaciones privadas y públicas.

El cuerpo se concibe diferente entre culturas: Oriente y Occidente. En el primer caso es importante el cuerpo como energía, en el segundo, fundamentalmente es un hecho anatómico, razón por la cual en este aspecto la corporalidad se transforma en objeto estético y como consecuencia, sujeto de representación, incluso de mitificación y veneración. La representación del cuerpo, sus patrones estéticos, evidencian las circunstancias: ideológicas, sociales, religiosas, políticas de cada época. En este sentido, *Gilles Deleuze y Felix Guattari* reflexionan que:

El cuerpo lleno no representa nada del todo. Por el contrario, son las razas y las culturas las que designan regiones sobre este cuerpo, es decir, zonas de intensidades, campos potenciales. En el interior de estos campos se producen fenómenos de individualización, de sexualización. De un campo a otro se pasa franqueando umbrales: no se deja de emigrar, se cambia de individuo como de sexo y se convierte en algo tan simple como nacer y morir. (Deleuze, Guattari, 1995: 91).



Así, en sus inicios como especie, cuando el ser humano toma conciencia de su existencia y se ubica: se abstrae, se reconoce y se representa.

La manera de representar y ubicar el cuerpo ha llevado implícita múltiples formas de entender la realidad desde perspectivas como la *alteridad*⁴.

A partir del arte rupestre el cuerpo es representado en los cazadores como componente de rituales propiciatorios mágico-religiosos; ejemplo de ello son las pinturas de las cuevas de Altamira en España y Lascaux en Francia. Los petroglifos, antiguos como los anteriores, presentan similares características conceptuales.



Mural de las cuevas de Altamira. *

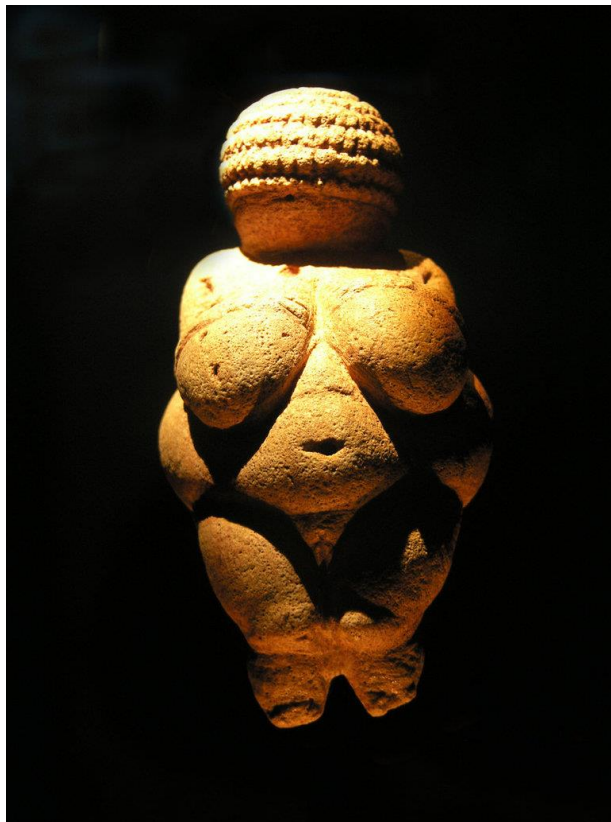
* URL: <http://www.citrinitas.com>

⁴ El filósofo judeolituano, *Emmanuel Lévinas* (1906 – 1995) desarrolló la filosofía de la alteridad en su obra: *El tiempo y el Otro*. Paidós, Ibérica, 1993.



En representaciones como la Venus de Willendorf (30000-25000 a.c.) la belleza no está vinculada al concepto de estética, se constituye en *fetiché* propiciatorio de fertilidad, la maternidad como don preciado de la mujer. Se especula que representa estatus en una sociedad cazadora-recolectora.

La tridimensionalidad, la imponente volumetría aplicada, su abstracción formal, es una manera de concebir el cuerpo por el ser humano del Paleolítico Superior. No alude a un concepto de belleza clásica, rompe con la proporción, entre el todo y las partes, la simetría y la perfección anatómica.



Venus de Willendorf. Museo de Historia Natural de Viena. *

* URL: <http://www.arquehistoria.com>

La representación egipcia de lo sagrado, lo sobrenatural; su iconografía religiosa y de poder, establece un código riguroso basado en la incoherencia óptica, la nula perspectiva, el manejo del perfil, la jerarquización del cuerpo por su tamaño.

Figuran seres hibridados, cuerpo humano y cabeza de animales sagrados. Prevalece el canon en el que se representa la cabeza y extremidades de perfil. Los hombros y ojos se grafican de frente.

La imagen encierra una simbología hierática contenida en el mensaje de la escritura jeroglífica, y la representación de figuras yuxtapuestas en planos superpuestos. Una mujer de la nobleza es conducida por Ra el dios sol-halcón. Imagen de carácter narrativo que la exime de cualquier función estética⁵.



Representación de Ra. Museo del Louvre. 3000 A.C. *

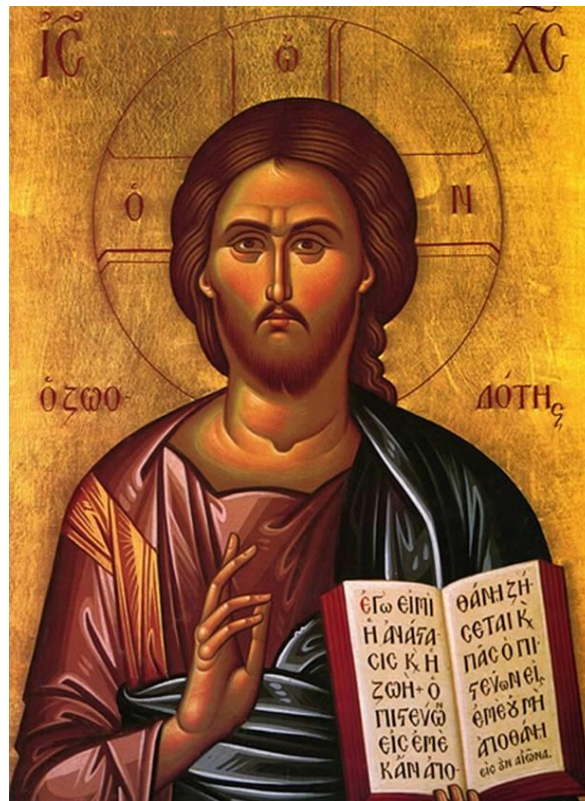
* URL: <http://www.egiptologia.com>

⁵ Ampliar información en: <http://arte.about.com/od/Arte-Del-Antiguo-Egipto/>

La iconografía cristiana prioriza las significaciones simbólicas, excluye a propósito las reglas anatómicas y la perspectiva. Es así como:

El ícono no es un retrato que se esfuerza por prolongar indefinidamente esta vida terrestre, sino una representación de la futura humanidad deificada [...] sólo podemos entrever semejante estado glorioso a través del ícono, su representación simbólica. (Sáenz, 1997: 124-125).

El ícono, descosifica, desmaterializa el cuerpo del hombre, “no teniendo en cuenta sus proporciones anatómicas, de hecho no era lícito pintar los íconos tomando como modelos personas reales”.(Sáenz, 1997: 124), patrón que será replicado en múltiples ejemplos en el arte Bizantino.



Pantocrátor. Fragmento del mosaico de la Deesis. Siglo XII *

* URL: <http://www.sursumcorda.com>

El Renacimiento revaloriza el mundo clásico y pagano: Grecia y Roma. Exalta el culto a la carne y su transfiguración. Es un tiempo marcado por principios contrapuestos: “la concepción pagana de un absoluto inmanente en la vida, y la concepción trascendental cristiana” (Berdiaev, 1978: 280).

El ser humano al dejar de mirar al cielo, descubre su entorno y se descubre. El arte prioriza el ser y la naturaleza a los temas bíblicos, que se pintan pero con una concepción diferente de la figura humana, lo que explica “la tensión entre inmanencia naturalista y trascendencia cristiana” (Arias, 1979: 42). El hombre fija coordenadas en el universo, y se afirma como escala de todas las cosas.



Miguel Ángel Buonarroti. David. Galería de la Academia de Florencia. 1504. *

Con el Renacimiento se inicia entonces “un repliegue *intrahistórico*⁶ del ser humano sobre sí mismo y sobre el mundo que se ha lanzado a construir y que alcanza su madurez en el *idealismo cartesiano*”⁷ (Ramírez, 1981: 21), es el afianzamiento del racionalismo como método; el discurso de René Descartes.

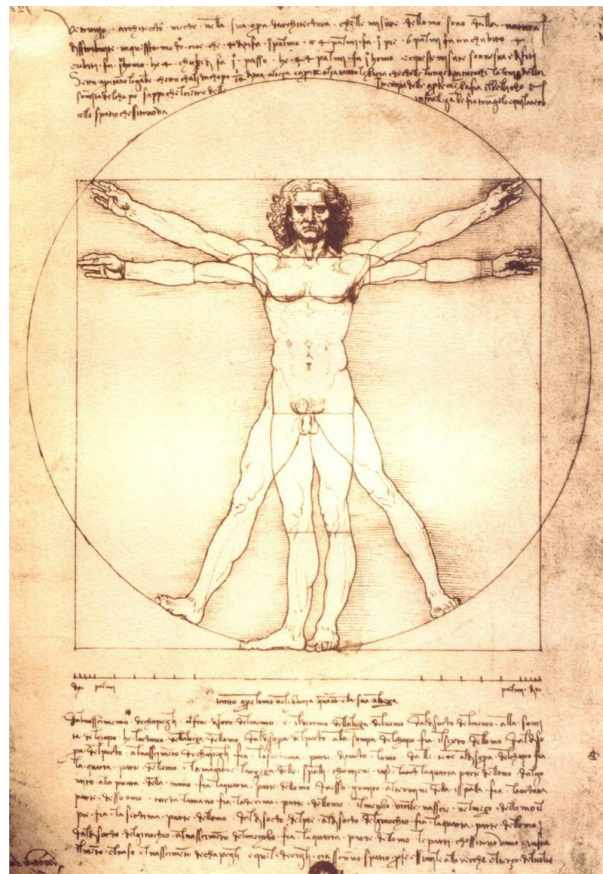
* URL: <http://www.culturizando.com>

⁶ *Intrahistórico*: Para la escritora María Dolores Pérez, el término se relaciona con la historia de los colectivos marginados.

⁷ *Idealismo cartesiano*: Descartes en su obra: *El Discurso del Método*, afirma que la razón interviene en la creación de la realidad.

La representación renacentista del *Hombre de Vitrubio*, apunte de *Leonardo Da Vinci*, redescubre las proporciones matemáticas del cuerpo humano. Círculo y cuadrado delimitan estas dimensiones, su simetría básica y constituye el reflejo del universo.

Es paradigma del pensamiento del Renacimiento: el hombre como medida del universo, canon de belleza, proporción, equilibrio y razón aurea.



Leonardo Da Vinci. Hombre de Vitrubio. Galería de la Academia de Venecia. 1490 *

* URL: <http://www.portalplanetasedna.com>

El Siglo de las Luces, época histórica y movimiento cultural europeo que inicia en el siglo XVII y se prolonga hasta después de la Revolución Francesa, pretende disipar la superstición y el oscurantismo del conocimiento humano mediante la luz de la razón.

El *Neoclasicismo*⁸ surge como expresión estética del pensamiento iluminista, el despotismo ilustrado, representado en el cuerpo vestido como signo de poder. Arquetipo es el retrato ecuestre que representa a Napoleón tal como pidió ser caracterizado “sereno sobre brioso corcel”.



Jacques David. Napoleón cruzando los Alpes. Palacio de Charlottenburg. 1800 *

* URL: <http://www.pixabay.com>

⁸ El término peyorativo *Neoclasicismo* es una construcción que deriva del griego: *neos*, el latín: *classicus* y el griego: *ismos*.



La Modernidad conceptúa un cuerpo humano más allá de su significación religiosa y espiritual.

Las vanguardias del siglo XX entienden y representan el cuerpo desde otras perspectivas. Esta nueva visión significó un deslizamiento desde la morfología hasta la exploración del ser interior. Se fracturaron lenguajes y técnicas tradicionales, irrumpieron nuevos comportamientos artísticos que plantearon lo obsoleto de la condición plana de la pintura.

El cubismo y sus collages, los futuristas italianos, la nueva vanguardia rusa, la exaltación del objeto en los *Ready Mades* de *Duchamp* representa una nueva noción espacial del cuerpo, hasta llegar a la instalación y las artes de la acción.

Por otra parte la mirada Latinoamericana plantea el *Perspectivismo amerindio*⁹, desarrollado por el antropólogo brasileño *Viveiros de Castro*, en el que se desmitifica al ser humano como centro del universo, y lo convierte en unidad viviente con un universo propio.



Pablo Picasso. Les demoiselles d' Avignon. MOMA. 1907 *

* URL: <http://www.theartwolf.com>

⁹ Ampliar información en: www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/.../pdf_519

La representación posmoderna del cuerpo humano manifiesta la crisis de las vanguardias. Demanda otros lenguajes simbólicos mediante la apropiación de nueva tecnología visual. Se conceptúa a través de la exploración de innovadoras formas de expresión: instalación, *site-specific*¹⁰, performance, video art, y otros.

El performance, luego el metaperformance como acción artística emblemática del arte posmoderno, reproduce la realidad que describe. Involucra cuatro aspectos básicos: tiempo, espacio, *el cuerpo del artista* y la interacción con el público. Es el sujeto (*performer*) y no el objeto el elemento constitutivo de la obra artística.



Orlan. Performance: hibridaciones y refiguraciones. MAMBO. 2012 *

* URL: <http://www.cartagena.alianzafrancesa.org.co>

¹⁰ *Site-specific*: corriente artística anti-idealista y anti-comercial, desarrollada a finales de la década de los sesenta y principios de los setenta del siglo XX, realizada en un espacio físico concreto, en un lugar determinado, que cobra sentido en ese contexto. En el *site-specific* la obra y el contexto son indisolubles. Hoy el concepto se ha ampliado incluso a actuaciones virtuales.

Fuente: Díaz-Obregón, Raúl. *Arte contemporáneo y educación artística: los valores potencialmente educativos de la Instalación*. Internet: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t26912.pdf>. Acceso. 6/02/2014.



El *Video Art*, producto de la tecnología postmoderna, es incorporado a las instituciones del arte a partir de la década de los 80 por pioneros como *Nan June Paik*¹¹ y *Wolf Vostell*¹² a través de una cercana relación con un medio masivo de comunicación como la televisión, que intentaba en su momento la transformación radical del arte y la sociedad.

El *Video Art*, involucra lenguajes con atributos de dispersión y reproducción, es efímero, teatral e interdisciplinario¹³.

Al reproducir “cuerpos virtuales”, fisura la realidad en la alternancia binaria: tiempo/espacio.



Nam June Paik. Pretty out-there. 1973 *

* URL: <http://www.telegraph.co.uk>

¹¹ *Nan June Paik*: (1932-2006) videoartista y compositor surcoreano de música electrónica. Integrante del grupo de performance y happening Fluxus.

¹² *Wolf Vostell*: (1932-1998) artista alemán que trabajó con varios medios y técnicas: pintura, escultura, instalación, decollage, Video art, Happening y Fluxus.

¹³ Más información en: <http://hvideoarte.wordpress.com/2008/10/19/definicion-de-videoarte/>



La virtualización del cuerpo es posible gracias a la tecnología audiovisual desarrollada a partir de las últimas décadas del siglo XX. Tecnología que suscita una o varias realidades desplegadas en el nuevo *ciberespacio*.

“Realidades” que emulan, replican el cuerpo tangible en cuerpos virtuales, *avatares digitalizados* que “existen” en dimensiones paralelas. Se abre la posibilidad de prescindir del cuerpo físico, entre otros fenómenos, a través del denominado “*estado suspendido de incredulidad*” representado por el grado de *inmersividad creíble*¹⁴ de la mente en los video juegos.

Ejemplo emblemático constituyen los juegos de rol (Transhuman Space, Eclipse Phase) y videojuegos como: Deus Ex, Half-life 2, Machinarium, entre otros.

Al respecto, Carlos Rojas considera que:

Una de las características más llamativas de los juegos de video es el entrecruzamiento de lo real con lo virtual. Con todo derecho, la persona que se sienta a jugarlos puede ser llamado un cyborg, porque está perteneciendo tanto al mundo de lo real como al virtual. (Rojas, 2011: 157)

Un *multidespliegue* de la dualidad X-Y (espacio-tiempo) ampliada a un territorio paralelo 0-1 (virtualidad). Jean Baudrillard, el filósofo que alertó sobre la “*era Matrix*” anota que:

Inmersos en una sociedad dominada por el éxtasis de la comunicación sólo existimos como terminales de múltiples redes: nuestro cuerpo se vuelve inútil y obsoleto, pierde su carácter de metáfora para precipitarse en una enloquecida metástasis. (Baudrillard. 1988: 61).

¹⁴ Para el tema de inmersividad, ampliar información en: “*Entornos inmersivos, la experiencia de second life*” en: http://www.fgcasal.org/fgcasal/database/blogosfera/ICBS-a-10-Albano_second_life.pdf



La Humanidad 3.0, una singularidad evolutiva predicha por *Raymond Kurzweil*¹⁵, donde las máquinas alcanzarán un nuevo tipo de inteligencia artificial hasta superar de forma exponencial las capacidades mentales humanas. La plataforma en la que es posible esta probabilidad es la llamada *web 3.0* y como parte de ella la *web semántica*¹⁶ en la que el ser humano comparte sus pensamientos interactuando con una red multidimensional.

La virtualización del cuerpo, la desambiguación de la forma humana, ha difuminado límites entre el sí mismo y el afuera. Ha propiciado espacios *desgravitados* con imágenes que se desvanecen en un *continuum*¹⁷ permanente de movimiento y acción. Un arte digital, ubicuo, interactivo, *hipertextual*¹⁸ y que ha mutado soportes.

Ha sido un recorrido que compila aspectos emblemáticos de la representación corporal desde la mirada del arte, ruta en la que:

¹⁵ *Raymond Kurzweil*: (1948) científico y escritor estadounidense especializado en inteligencia artificial.

¹⁶ *Web semántica*: es la nueva generación de la World Wide Web Consortium, que intenta filtrar la información de manera más precisa. Para ello es indispensable que la información sea entendida por las propias máquinas más allá de su estructura sintáctica.

Más información en: <http://web30websemantica.comuf.com/websemantica.htm>

¹⁷ *Continuum*: Jean Liedloff, se refiere para que el ser humano alcance un desarrollo físico, mental y emocional óptimo, debe vivir experiencias de adaptación que han sido fundamentales a lo largo de su evolución como especie. Más información en: *El Concepto de continuum. En busca del bienestar perdido*. <http://www.mamikanguro.com/libros/ElConceptoDelContinuum8.pdf>

¹⁸ *Hipertextual*: Ted Nelson en su obra *Literary Machines* publicada en 1965 lo define como “un cuerpo de material escrito o pictórico interconectado de una forma compleja que no puede ser representado en forma conveniente haciendo uso del papel”.



Las artes plásticas empezaron por hablar a través de símbolos religiosos; después ellas llamaron a los sentidos y exaltaron al hombre, al hombre desnudo del Renacimiento, rey omnipotente de la creación, hasta que desaparece este mismo hombre bajo su caricatura moderna, cúbica o futurista.(Roussel, 1981:168).

El siglo XX reinventará el cuerpo desde diversas miradas como: la literatura, la filosofía, la sociología, el arte. El cuerpo humano será escrutado en los enigmas y secretos que encierra. De este ejercicio de develamiento surgirán preguntas como: ¿qué nueva concepción emerge de la naturaleza humana?, ¿a qué nuevas transformaciones se está sometiendo al cuerpo humano?, ¿cuáles son las coordenadas que la postmodernidad fija sobre los procesos de construcción y/o deconstrucción de las identidades de género y transgénero? o ¿qué imagen proyecta la corporalidad en el arte posmoderno?

El siglo XXI insiste en la idea de la disolución del cuerpo, la fragmentación del yo, la fungibilidad de las identidades, la contingencia de los roles sociales y el apocalipsis del ser humano representado en una posible mutación que va desde lo biológico a lo antropológico como reflexiona Álvaro Cuadra en: *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*¹⁹. El cuerpo, en sintonía con las ideas de Foucault y Butler, troca en soporte de acciones artísticas y plataforma de protesta, reflejo de ideología y poder, a través de experiencias como el dolor, el placer, el sexo o la intervención quirúrgica.

¹⁹ Ampliar información en: URL: http://www.oei.es/publicaciones/gratis/cuadra_01.pdf



Universidad de Cuenca

Protesta radicalizada por tendencias como: *Queer*²⁰, nueva carne, desmitificación del orgullo fálico, transformismo y otras mutaciones. Hoy el cuerpo se encuentra entre materialidad y virtualidad. La tecnología ha permitido la desterritorialización de los espacios tradicionales de exposición.

²⁰ Ampliar información sobre los paradigmas y la narrativa Queer en:
<http://flacso.org.ec/portal/pnTemp/PageMaster/xpeqy36e6uwu5xtd3ekm5rduiljebg.pdf>



1.2. El ser y la máquina.

Aspecto decisivo en la evolución del ser humano constituye la habilidad para desarrollar útiles esenciales en la supervivencia como especie. De hecho es la única inteligencia conocida que prefigura y materializa herramientas que se transforman en máquinas con el fin de construir, incluso reconstruirse a través de cirugías, prótesis y/o exoesqueletos.

El diccionario de la RAE define máquina como: “El conjunto de aparatos combinados para recibir cierta forma de energía y transformarla en otra más adecuada, o para producir un efecto determinado”.²¹

La fascinación por la máquina parece ser elemento intrínseco con lo humano. Desde la flecha de obsidiana, la rueda, la máquina de vapor, la máquina imprenta, la cámara fotográfica y de video, el automóvil, mecanismo emblemático del siglo XX, la computadora, hasta los *robots* y *cyborgs* que exploran otros mundos y espacios, el ser humano no ha dejado de construir artefactos que han contribuido para elevar su nivel de vida y extender el conocimiento.

Al concebir estos *artilugios* la “máquina humana” se toma a sí mismo como punto de referencia, construye a su escala, imagen y semejanza, con su lógica de funcionamiento, en ciertos casos con una conciencia de identidad y existencia que va más allá de la evidente materialidad.

La revolución industrial que inicia en la segunda mitad del siglo XVIII, es la mayor transformación de la humanidad desde el Neolítico, gracias al desarrollo de la tecnología, la máquina, los medios de transporte masivos, la comunicación y la necesidad por descubrir nuevas fuentes de producción energética para sustentar el nuevo orden.

²¹ Ampliar información en: RAE, Diccionario de la Real Academia de la lengua. 22 edición.
URL:<http://www.rae.es>



Troca en un enfoque *maquino céntrico* como principio de crecimiento económico y bienestar humano. No obstante el empleo se torna precario por el desplazamiento de la mano de obra en favor de la máquina. El ser humano se convierte en accesorio en la cadena de producción.

Es el marco histórico que da origen a una eclosión de la ciencia ficción, género literario en donde las primeras narraciones representaban a las máquinas como medios para potenciar las facultades motrices y sensoriales del ser humano, con ventajas como la reducción de márgenes de error, la anulación de gastos por salario y la productividad continua.

Género que intenta reflejar la avidez del ser humano por evadir su realidad, explicar lo sobrenatural, lo fantástico, la posibilidad de cambiar su entorno.

La primera obra estrictamente con características de ciencia ficción, que se publica como consecuencia directa de la revolución industrial es *Frankenstein* (1818) de la autora inglesa Mary Wollstonecraft Godwin (1797-1851) conocida como *Mary Shelley*. En este sentido también son importantes las obras del francés Julio Verne (1828 – 1905) que utiliza la tecnología vigente en su época como medio para crear un mundo imaginario.

La ciencia ficción ha reflexionado y anticipado la compleja relación: ética y tecnología; ha registrado la metamorfosis: hombre, máquina y entorno, a través de medios de difusión como la literatura, el cine, la televisión, el comic, el videojuego y artes visuales, fundamentales en las reformas sociales de los últimos tres siglos.

Autores y obras emblemáticas del género son: la mencionada *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. El mito del Prometeo moderno que otorga vida a un ser inanimado y crea su propio monstruo. *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869) de Julio Verne, visibiliza la fe en el progreso de la tecnología como factor de



bienestar humano. “RUR” o Rossum Universal Robot (1920) de Karel Capek, sumido en una atmósfera de crítica social por los trabajadores mecánicos diseñados para la producción industrial capitalista. I, Robot (1950) de Isaac Asimov., colección de relatos basados en los problemas que significa aplicar las tres leyes de la robótica. Cyborg (1972) de Martín Caidin y Cyborg Manifesto (1985) de Donna Haraway, declaración de principios sobre la relación: Cyborg-mujer. The Age of Spiritual Machines de Ray Kurzweil (1998) una visión onírica de un mundo maquínico.

En el cine, filmes esenciales del género son: Metrópolis (1927) de Fritz Lang, en una megápolis un robot lidera la rebelión de los obreros en contra de la clase intelectual. Modern Times (1927) de Charles Chaplin, el ser deshumanizado parte de una cadena de montaje. 2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968) plantea la confrontación hombre-computadora. Blade Runner (1982) de Ridley Scott, introduce a los replicantes, imitaciones indistinguibles del ser humano. Terminator (1984) de James Cameron, reflexiona sobre la maquinización del hombre y la humanización de la máquina. Robocop (1987) de Paul Verhoeven, el hombre reconstruido. The Matrix (1999) de Andy y Larry Wachowski, la metáfora de un mundo ficticio y subjetivo imaginado por las secreciones neuronales humanas. Artificial intelligence (2001) de Steven Spielberg. El robot que desea fervientemente convertirse en humano. I, Robot (2004) de Alex Proyas. Las máquinas toman el control ya que el ser humano no es capaz de preservar el planeta, ni a sí mismo. La saga de X-Men (2000) de Matthew Vaughn. Reflexiona sobre la hibridación por mutación evolutiva o Transformers (2007) de Michael Bay. The invention of Hugo (2011) de Martin Scorsese. Un niño obsesionado por reparar un autómata que guarda un inusitado secreto.

En lo que concierne al arte, las corrientes vanguardistas de principios del siglo XX como el Futurismo declararon en su momento, la fascinación extrema por la máquina, su morfología, velocidad, energía y más atributos.



En el cuarto punto del manifiesto futurista escrito por *Filippo Tommaso Marinetti* para el periódico “*Le Figaro*” da cuenta que:

Afirmamos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con grandes tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente que parece correr sobre la ráfaga es más bello que la Victoria de Samotracia. (Marinetti, 1909:1).

Los Futuristas italianos resaltaban el triunfo de la tecnología, representada en la máquina, sobre la naturaleza y lo orgánico.

Hoy, en el tiempo de la cibercultura, de la emergente ciudadanía digital y con la omnipresencia de la tecnología de la información, es imperativo observar *normas éticas* para su desarrollo, porque la tecnología no es un tópico neutro, prefija el hacer, el pensar, el vivir, y determina el futuro de la especie humana.

A propósito el científico y escritor *Isaac Asimov* en el relato de ficción *Runaround* de 1942, formuló las tres leyes éticas básicas de la robótica:

1. *Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.*
2. *Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la Primera Ley.*
3. *Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley.* (Asimov, 1942:51).



Universidad de Cuenca

En 2011 la *Arts and Humanities Research Council (AHRC)* publicó un conjunto de 5 principios éticos de la robótica como resultado de un taller de investigación desarrollado en septiembre de 2010:

1. *Los robots no deben ser diseñados exclusivamente o principalmente para matar o dañar a los humanos. Los seres humanos, no los robots, son los agentes responsables.*
2. *Los robots son herramientas diseñadas para lograr los objetivos humanos.*
3. *Los robots deben ser diseñados de forma que aseguren su protección y seguridad.*
4. *Los robots son objetos, no deben ser diseñados para aprovecharse de los usuarios vulnerables al evocar una respuesta emocional o dependencia. Siempre debe ser posible distinguir a un robot de un ser humano.*
5. *Siempre debe ser posible averiguar quién es el responsable legal de un robot.*



Arts & Humanities
Research Council

Arts and Humanities Research Council (AHRC). Imagen corporativa *

* URL: <http://www.crash.cam.ac.uk/events/25203>



1.2.1 La pesadilla maquina: la travesía del carbono al silicio.

Con el desarrollo de la tecnología se evidencia el temor oculto de la humanidad a ser reemplazada y/o subyugada como especie por la máquina inteligente, autosuficiente y por consiguiente, autónoma.

La máquina como eventual salto evolutivo de la vida, como parte de una travesía que va desde el carbono al silicio. El carbono como elemento químico constitutivo de la vida, del ADN, sobre el que se ha cimentado la civilización humana, hoy sistemáticamente desplazado por el silicio, componente básico de los dispositivos tecnológicos y las prótesis biomecánicas.

El principio científico de exclusión competitiva establece que dos formas de vida similares no pueden ocupar simultáneamente el mismo nicho ecológico. Razón que explica el temor del ser humano por aquellas entidades biológicas o artificiales con un nivel de inteligencia próximo al suyo.

De esta eventualidad surgen preguntas como ¿Cuáles son las hipotéticas consecuencias para la humanidad al competir con formas de vida más inteligentes y complejas?, ¿Es presagio de un futuro incierto para la humanidad?, al respecto Martin Buber reflexiona:

las máquinas que se inventaron para servir al hombre en su tarea acabaron por adscribirse a su servicio; no eran ya, como las herramientas, una prolongación de su brazo, pues el hombre se convirtió en su mera prolongación, en un miembro periférico pegadizo y coadyuvante. (Buber, 1967: 77).



Sobre esta paradoja han teorizado: *Francis Fukujama, Marshall Mac Luhan, Natasha Vita-More, Max More, Anders Sandberg, Fereidoun Esfandiary, David Pearce, Hans Moravec, Nick Bostrom, Roy Ascott*, investigadores y autores fundamentales del tema.

Teorías que han propiciado la generación de organizaciones como *Humanity Plus, Mythic Hybrid* o cofradías como los *Extropianos*, influenciados por los planteamientos de *Max More* que reflexiona en *Principles of Extropy*²², sobre el gobierno teocrático de la razón mecánica: “*la Ciberandrogía*”, que augura la fusión del ser y la máquina para lograr la inmortalidad, inteligencia ilimitada, la colonización del universo, y más.

La fascinación por la máquina puede significar para el ser humano, su ascenso y decadencia como especie, una inédita concepción de cuerpo, incluso otra categorización de ser humano. Tópicos hoy tratados con insistencia en la literatura, el cine apocalíptico, el videoclip, o temas paralelos como la ufología.

²² Ampliar información en: <http://www.extropy.org/principles.htm>



1.3. La belleza de lo monstruoso.

“El sueño de la razón produce monstruos”. Francisco de Goya. 1799.

Resulta complejo definir la belleza de manera absoluta. La belleza es un concepto abstracto que tiene varias facetas que han incidido en el pensamiento humano a lo largo del tiempo.

Belleza o fealdad son percepciones vinculadas con la época y la cultura, aunque se ha intentado definir las con modelos estables. *Nietzsche* en *El Crepúsculo de los Ídolos*, sugiere que “en lo bello el hombre se pone a sí mismo como medida de la perfección” (Nietzsche, 2002:126)²³. Si se considera lo feo o monstruoso como contrapunto de lo bello, perfecto, o virtuoso, debe ser conceptualizado y clasificado desde otros lenguajes y parámetros.

Los bestiarios y las cartografías de la Edad Media, revelan en un despliegue asombrosamente bello, ilustraciones de seres monstruosos: centauros, cíclopes, dragones, faunos, furias, leviatanes, quimeras, sirenas, acéfalos, andróginos, atarbetes, astomates, astomores, bicéfalos, blemmes, cinocéfalos, esciápodos, y un amplio muestrario de criaturas crípticas, motivo de estudio de la *Teratología*.

Será posterior la inserción romántica de la estética de lo siniestro, el mito del monstruo, la monstruosidad subversiva, el “*devenir-monstre*”, representado en *Frankenstein* y el catálogo de criaturas extraordinarias con existencia artificial que la tecnología ha imaginado.

²³ Ampliar información en el texto: *La Metáfora en el Arte Contemporáneo. Lo Apolíneo y lo Dionisiaco*, de la autora Graciela Sarti.



¿Cuál es el motivo para concebir esta galería de seres oscuros y transgresores, que representan lo extremo, lo abyecto, lo grotesco? Es probablemente una interpretación de la condición predadora y autodestructiva del ser humano.

El pensamiento del siglo XVIII sustituye el concepto de belleza ideal por el de belleza sensible. El ideal platónico de belleza reflejada en lo eternamente bueno y lo eternamente verdadero, es superado y se expande a una concepción de belleza sensorial que no se basa en la razón sino de los sentidos.

Karl Rosenkranz en su *Estética de lo feo*, (1853), establece una correlación entre lo feo y el mal moral. Analiza la fealdad natural, la fealdad espiritual, la fealdad en el arte, la desfiguración y la deformación. Conceptos que cuestionan el criterio de que lo monstruoso es simplemente lo opuesto de lo bello como proporción y virtuosismo.

Coexiste una tradición del simbolismo universal en la que las criaturas monstruosas adquieren significados moralizantes o alegóricos y que sirven para resaltar lo perfecto y bueno. Las sombras como antítesis de la luz y en igual proporción.

Es el orden del universo el que importa y en ese orden tienen cabida los monstruos y la seducción que provocan cuando son contemplados, bellamente reproducidos, en cualquier tipo de género literario o expresión artística, desde *Dante*, *Hieronymus Bosch*, *Arcimboldo*, *Giger* o *Mosquera*.

Muchos creadores, a lo largo de la historia, se han sumergido en un ámbito oscuro y transgresor; las pinturas negras y la trágica serie Los desastres de la guerra de Goya; los seres metamorfoseados y devorados en un violento acto sexual de Picasso; el mundo oscuro y árido dibujado por A. Kubin; Francis Bacon, a través de desnudos deformes e incoherentes, sangrientos



y deshuesados; el mundo caótico y viciosos de David Lynch con criaturas que fluctúan cambiando su anatomía, amorfas y monstruosas (Eraserhead). Tod Browning, que presenta un circo repleto de seres con deformaciones espeluznantes que la misma naturaleza ha creado (Freaks). (Vázquez, 2006: 2).

A estos ejemplos se van sumando otras manifestaciones del arte postmoderno en todas sus manifestaciones.

“Si bien existen cosas o seres feos, el arte tiene el poder de representarlos de manera hermosa, y la belleza (o, al menos, la fidelidad realista) de esta imitación hace aceptable lo feo”. (Eco, 2004: 133). No obstante el arte posmoderno se ha excluido de los preceptos tradicionales de belleza, la que ha migrado a otros lenguajes de expresión como la moda o el diseño.



James Whale, Boris Karloff. Fotograma: Frankenstein.1931. *

* URL: <http://www.odeonreview.com>



1.4. El cuerpo del delito.

El cuerpo humano desde la mirada posmoderna “delinque” a propósito, cuando rompe significaciones, fracciona paradigmas, desdobra arquetipos y abandona su condición mística de ser “morada del alma”. Desde el *perspectivismo amerindio*, el etnólogo brasileño Eduardo Viveiros de Castro anota que:

Lo que aquí llamamos cuerpo, entonces no es una fisiología distintiva o una anatomía característica; es un conjunto de maneras y de modos de ser que constituyen el habitus, un ethos, un ethograma... el perspectivismo es un manierismo corporal. (Viveiros, 2010: 55)

La metamorfosis del cuerpo: dibujar, marcar, quemar, cortar, implantar, ampliar, virtualizar, son prácticas que tiene implícita una dimensión simbólica, de búsqueda de identidad.

Son acciones de intervención corporal de las más significativas en la postmodernidad cuyo fin es transformar el cuerpo, mutar el cuerpo, incluso vivir sin cuerpo. Cuerpos, resultado de intervenciones que podrían etiquetarse de desnaturalizadas o aberrantes:

... donde la anatomía es el campo de experimentación y los implantes el material de la obra; donde lo que se manifiesta no es sino la repulsa a la imposición cosmética y el dictamen de un cuerpo “correcto” sujeto a la estandarización de los cánones de belleza, la esbeltez y el culto a la eterna juventud. (Vázquez, 2006: 3).

Con estos dilemas el cuerpo se reconstruye como sujeto sin certezas: anónimo o con identidades ambiguas.

A continuación se despliega una selección de posibilidades, que “desubliman” el cuerpo y son producto de la intervención corporal posmoderna.

1.4.1. Dibujar el cuerpo: Body art.

El *Body Art* es una manifestación en la que el artista se apropia de un cuerpo o de su cuerpo, como soporte y medio de expresión, crítica y transgresora. El cuerpo como escenario y autobiografía: construido y abyecto.

El proceso de modificación, a manera de performance, se registra con documentación fotográfica o videográfica.

Artistas como: *Chris Burden*, *Gunter Brus*, *Yves Klein*, *Bruce Nauman*, *Vito Acconci*, *Youri Messen-Jaschin*, *Marina Abramovic*, *Orlan* y un amplio inventario han experimentado en su momento con el arte corporal.



Yves Klein. Antropometrías. 1960. *

* URL: <http://vpuntoduka.blogspot.com>



1.4.2. Marcar el cuerpo: el tatuaje.

Tatuaje del término samoano “tátau”, significa marcar o golpear dos veces. Práctica con más de 7.000 años de antigüedad, reservada a las culturas tribales. Tenía un valor espiritual y de clan. Los guerreros marcaban su epidermis untando la herida con ceniza o pigmentos naturales con la intención de representar ferocidad, y hacerlos atractivos para el cortejo.

Hoy los tatuajes han perdido su condición de “tabú” social y se han popularizado como búsqueda de la singularidad ante una civilización globalizante que impone la masificación o estandarización.



Frank Lewis. Rick Genest: Zombie Boy. 2011. *

* URL: <http://www.pensomodafannylittmann.wordpress.com>

1.4.3. Quemar y/o cortar el cuerpo: Cutting o escarificación.

Quemar y/o cortar el cuerpo han sido prácticas comunes, aceptadas en las sociedades tribales desde la prehistoria, utilizando tecnología que va desde la cirugía rudimentaria con cuchillos de obsidiana al laser. En el cutting, el pigmento constituye la propia sangre, y el proceso parte de la escarificación de la carne y el cicatrizado (queloide) posterior.

Son marcas indelebles de rituales que representan, en ciertos espacios marginados de la cultura no oficial, pruebas de valor o individualidad. Es una forma de escribir historias personales en el cuerpo.

Ejemplo, la obra de *Gina Pane*²⁴ que liga su obra a la sangre, la herida, el corte y la mutilación como acto transgresor ya que el cuerpo humano despliega una serie de límites difusos entre su integridad y profanación.



Técnica de Escarificación y queloide. 2011 *

* URL: <http://www.cuerpoyarte.com>

²⁴ Gina Pane: (1939-1990), artista francesa. Fue clave para el desarrollo del Body Art por sus performances en los cuales su cuerpo era el soporte de la obra. Pane consideraba que “La herida es la memoria del cuerpo; memoriza la fragilidad, el dolor, es decir, su existencia real. Es una defensa en contra del objeto y de las prótesis mentales”.



1.4.4. Implantar en el cuerpo: Piercing.

Piercing, del término inglés pierce, significa perforar. Técnica practicada originalmente por tribus amerindias como los *Sioux*; estos se implantaban bajo la piel fragmentos de hueso de animal. Práctica que se basaba en la creencia de que los implantes los protegía de los malos espíritus, de acuerdo a la zona del cuerpo en que lo hicieran.

Hoy el piercing o “placer de acero” es una forma de expresión artística relacionada con las culturas *Underground* y que al buscar una metamorfosis extrema del cuerpo, pretende romper los paradigmas de belleza establecidos por la cultura oficial: el *Mainstream*.



María José Cristerna. Convención de tatuadores, Bogotá. 2011 *

* URL: <http://www.flickr.com>



1.4.5. Ampliar el cuerpo: prótesis y/o exoesqueletos.

La RAE define el término prótesis como el “procedimiento para sustituir un órgano o parte del cuerpo humano por una pieza o un aparato artificial”. Una prótesis robótica, que puede expandirse hasta operar como exoesqueleto, es un elemento artificial dotado de cierta autonomía e inteligencia capaz de realizar la función de una parte faltante o revestir el cuerpo. Este dispositivo integra sensores, procesadores, actuadores, y complejos algoritmos de control.

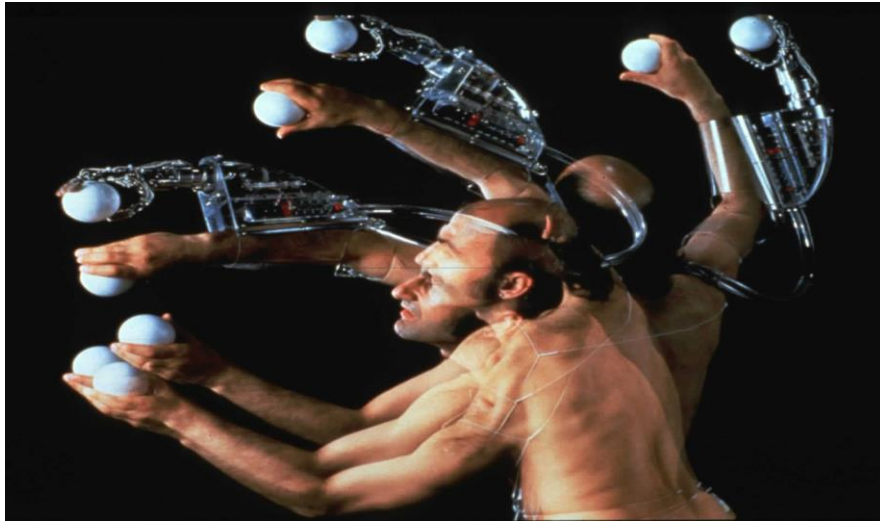
Las ortopedias robóticas trascienden la categoría de objeto y son parte de una nueva forma de arte que se define en espacios físicos, telemáticos, entornos virtuales u otras dimensiones tiempo-espacio. Arte complementario de la escultura, el video, la performance, que tiene como antecedentes el trabajo de artistas como el suizo *Jean Tinguely*²⁵ (1925-1991) y sus “*máquinas escultura*” enmarcadas dentro de la “*metamecánica*” o la obra pionera del videoartista coreano *Nam June Paik* (1932-2006).

Son propuestas actuales las del griego chipriota-australiano *Stelarc*, o el español *Marcel.Lí Antúnez Roca* que intervienen y alteran su cuerpo con ampliaciones o dispositivos electrónicos como: prótesis robóticas, exoesqueletos e ingeniería de tejidos. Intervenciones que pretenden crear controversia sobre el cuerpo humano como cúspide de la evolución.

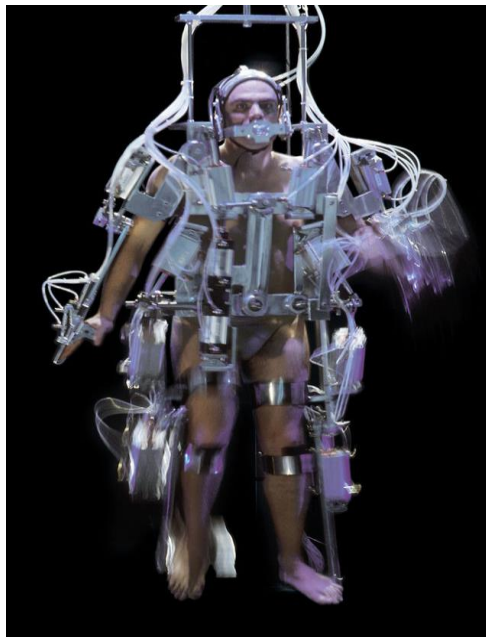
A propósito de la obra de *Stelarc*; *Laura Rodríguez Moscatel* en: *El laberinto cibernético, una introducción al neo-nomadismo*, anota que:

²⁵ Jean Tinguely: Friburgo 1925 – Berna 1991. Escultor suizo relacionado con una obra cinética y puramente mecánica. Acometió grandes máquinas en movimiento para que interactuen con el espectador.

Ha desarrollado una estética protésica en la cual el artista es un guía en la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias; un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano. (Rodríguez, 2009: 45).



Stelios Arkadiou: Stelarc. Third arm. Journal of art and technologie. 1982 *



Antúnez Roca. Performance: Requiem. 1999 **

* URL: <http://tecniarts.com/stelarc-cuerpo-humano-dispositivo-obsoleteo>

** URL: <http://vimeo.com>



Capítulo 2: Metáfora del cuerpo intervenido.

2.1. Crisis, deconstrucción y disolución del cuerpo posmoderno.

Definir el postmodernismo como corriente estética resulta complejo por la cercanía en el tiempo, la imprecisión de datos y un escaso marco teórico que registre un sistema coherente de hechos que se dan en el proceso. Es el tiempo del desencanto, de renuncia a las utopías, del individualismo y la introspección.

Desde la dialéctica *hegeliana* el *modernismo* se constituye en tesis, por tanto la antítesis representa el postmodernismo que debe oponerse a la primera²⁶.

Esta corriente propone la deconstrucción de la razón moderna, es decir abre la puerta a la irracionalidad, al sin sentido, cuestiona las verdades absolutas, rompe paradigmas. Fragmenta la razón totalizadora como la única narrativa posible, implica el abandono de las grandes narraciones universales y el retorno a las historias particulares, punto de vista que declara el fin de la historia; la muerte de los *metarrelatos*. Sin embargo y como reflexiona *Carlos Rojas* en *Estéticas Caníbales*:

su carácter de novedad, de ruptura, de emergencia, de oposición a lo moderno se ha ido perdiendo. Podríamos decir que la postmodernidad está allí por ella sola, que se ha ocultado cada vez más la parte del post... y que la noción de postmodernidad se sostiene sin mucha necesidad de referencia de la modernidad. (Rojas, 2011: 111).

El arte registra singularidades que caracterizan al postmodernismo, como el cuestionamiento a los manifiestos de las vanguardias, los “ismos” del siglo XX y la búsqueda de nuevas formas de expresión.

²⁶ Ampliar información en: URL: <http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/1/448/9.pdf>



Característica trascendental del postmodernismo es la crisis del cuerpo. No hay un punto de partida histórico en la práctica del arte del cuerpo. El cuerpo comenzó a tomar relevancia por sí mismo dada su naturaleza gestual.

En la antigüedad hombre y sujeto se fundían en un mismo concepto: el *substratum* (substancia). Ya Platón consideraba al cuerpo como “cárcel del alma”, como lo perecedero, sin posibilidad de acceso a lo divino e inteligible. El Renacimiento idealizará el cuerpo humano y será en el postmodernismo “cuando el sujeto pierda su identidad porque sólo contempla el despliegue del *espíritu absoluto* como un habitante de un ser que no es suyo” (Sansores, 2002: 2).

El sujeto se convierte en un simple espectador individual e indescifrable en medio del movimiento general del universo. Un sujeto atemporal, ignorante de su pasado, indiferente ante su futuro, que se perfila como un esclavo inevitable de la búsqueda de lo inmediato.

La irrupción de otros lenguajes del arte: *Performance*, *Happening*, *Video art*, *Body Art*, *Body Building*, entre otros, pretenden registrar y ser el reflejo de esta nueva condición humana.

A mediados de los cincuenta aparecen las primeras manifestaciones artísticas postmodernistas como el *Pop Art* que se inspira en la cultura de masas. “El resultado del Pop Art ha sido una visión de la sociedad industrializada avanzada, sutilmente irónica y desencantada”... “el vacío decadente y sin salida aparente de nuestra sociedad consumista”. (Hadow, 2008: 3). Fenómeno que es parte del llamado Capitalismo tardío.



En los 60 y 70 los artistas del “*accionismo vienés*”²⁷ (*Rudolf Schwarzkogler, Gunter Brus, Otto Mühl, Herman Nitsch*), utilizaron sus propios cuerpos como soporte, como obra de arte. Cuerpos que podían ser: degradados, envilecidos o mancillados en acciones corporales que iban de lo fetichista a lo transgresor.

Reivindicaron el valor del cuerpo como “objeto y “sujeto” a la vez y establecieron el “*Body Art antropológico*”. En el “Manifiesto de la Acción Material” de Otto Mühl, escribe:

... de manera progresiva la pintura se aleja cada vez más del uso de materiales tradicionales. El cuerpo humano, una simple tabla o una habitación pueden ahora servir perfectamente como superficie donde pintar. El tiempo será agregado a la dimensión del cuerpo y el espacio. (Mühl, 1964: 2)

A partir de la década de los 60, *Roy Ascott*, relaciona la ciencia cibernética con el naciente arte digital. Y desde este espacio ha construido un marco teórico para propuestas en las que incorpora características: *Dadá, Surrealistas, Fluxus, Happenings y Arte pop*.

En las décadas de los 80 y 90, el discurso artístico se politiza, utiliza el cuerpo como instrumento, soporte y factor tensionante para mostrarse, para cuestionarse y denunciar. Cuerpo que es manipulado y se convierte en medio idóneo para desafiar leyes biológicas como psicológicas. El cuerpo objeto y sujeto se fusiona y es puesto a prueba, es modificado como otra forma de acceder al yo... El arte se eleva a otros planos.

²⁷ *Accionismo vienés*: (Wiener Aktionismus). Grupo que planteó la transformación radical de su cuerpo como superficie para la producción de acciones artísticas. Estas acciones y el abandono de otros lenguajes como la pintura, la escultura, el teatro, constituyó el sustento teórico de su obra anti-artística.



Actualmente las acciones artísticas ha reconfigurado el cuerpo como objeto maleable a través de constantes intervenciones “*paraestéticas*”²⁸. Intentos que van desde la búsqueda de la perfección, la inmortalidad; acaso la divinidad. Constituyen operaciones que han abierto espacios inusitados para la dualidad: cuerpo-acción artística.

Propuestas que se sustentan como lo menciona *Anna María Guasch* en su obra: *El arte del siglo XX en sus exposiciones*, (1997):

En el sufrimiento físico y en las prácticas masoquistas o sadomasoquistas no exentas de un cierto misticismo que hunde sus raíces en la doctrina cristiana de la redención humana a través del dolor y de la mortificación del cuerpo y en la plasmación artística de ésta en los cruentos suplicios, martirios y muertes de santos, y de la pasión y crucifixión de Cristo.

Con estas prácticas, el cuerpo del artista se transforma en “*espécimen de investigación*”, en soporte que pretende la liberación del ser humano. Temas como: violencia, angustia, locura o perversión, generan polémica y conflicto en el espectador por la forma como son intervenidos y expuestos. “Cuerpos deformes, mutados, mutilados, muertos, desproporcionados, así como la materia orgánica que de ellos provenga” (Garay, 2010: 21). Otros territorios para el despliegue del cuerpo.

²⁸ *Paraestético*: Término empleado por Anna María Guasch en el texto: *Arte e Ideología en el País Vasco: 1940 - 1980*. Define lo que va más allá de la materialidad y sus evidencias en la obra o acción artística. (Guasch, 1985:333)



Nuevos lenguajes que generan cuerpos que se diluyen en espacios incompletos, que ocupan *universos fractales*. En este sentido Carlos Rojas reflexiona en los cuerpos que se deslizan de un lugar a otro, “Existen en el borde, más aún son un efecto de un arrugamiento del borde que permite la emergencia de los cuerpos” (Rojas, 2011: 177).

La deriva del cuerpo como elemento inacabado, con límites difusos, condenado a una constante metamorfosis de exclusión o expansión mediante dispositivos generados por la tecnología.

Bajo estos parámetros el cuerpo humano renuncia a su condición física y se sumerge en una existencia virtual, podrá teletransportarse, ser ubicuo, saberlo todo en todo momento. Abstraerse del tiempo, eliminar límites espaciales o mentales. Será terminal de una posible *holocomputadora*²⁹ en donde todo sea parte de una telaraña informática 3D en continua expansión.

Es el tiempo de la fragmentación del yo, de la autorreconstrucción, de la deconstrucción y disolución de uno mismo para construirse y reinventarse ilimitadamente, fractalmente. “El arte no quiere más espectadores, el arte busca testigos cómplices” (Vergine, 2007: 21) es decir, el arte persuade un mayor protagonismo de quien lo escruta.

²⁹ *Holocomputadora*: Término derivado de holograma. Empleado para describir una posible computadora que transmita información en tres dimensiones.



2.2. La hibridación corporal, ritual de las estéticas caníbales.

Para entender la hibridación corporal como parte del ritual de las estéticas caníbales es necesario definir términos. Se considera como estética caníbal aquel gesto devorador de las manifestaciones de una cultura, con el fin de incorporarlas a la propia.

Esta concepción tiene como principio el pensamiento *multinaturalista*³⁰, tendencia que cuestiona la cosmovisión dominante en Europa occidental sobre la convicción de la naturaleza única e irrepetible, compuesta a su vez por una diversidad de cuerpos o almas que perciben el universo desde diversos enfoques. Una realidad indeleble con puntos de vista heterogéneos.

En este sentido *Eduardo Viveiros de Castro* complementa el criterio *multinaturalista* al sostener que es este conjunto de almas o espíritus los que perciben de manera similar múltiples naturalezas posibles. La universalidad de un *espíritu cósmico* en contraste con la diversidad de los cuerpos naturales.

Como ritual de hibridación corporal se parte del criterio de que “La estética caníbal es predatoria; solo puede ser ella misma en la medida en que se apropia de otra, en que se vuelve otra. Nunca se hace sin conflicto. No es un acto de recepción pasiva, sino un procedimiento de cacería” (Rojas, 2011: 76). Esta acción se ha venido repitiendo en diferentes manifestaciones culturales presentes en la globalidad. El arte postmoderno no es la excepción.

³⁰ Multinaturalismo y las Estéticas de la Alteridad es un artículo de Mario Madroñero Morillo publicado en la Red de revistas científicas de América Latina, el Caribe y España y Portugal en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279024126009>



Dentro de la estética caníbal se enmarca, como extensión, el arte cyborg que entre otras formas de expresión se hace presente en los juegos de video; entrecruzamiento de lo real y lo virtual.

El arte postmoderno se ha apropiado, en un ritual predador, de la estética cyborg que en un concepto amplio se despliega en las acciones de hibridación corporal a través de la implantación de dispositivos maquínicos o digitales. La globalización, de ella, la *cibercultura*, han precipitado este signo típicamente postmoderno.

Ritual y práctica que tiene sus consecuencias de acuerdo con Donna Haraway cuando afirma que “a finales del siglo XX, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquinas y organismo; en unas palabras, somos cyborgs.” (Haraway: 1995: 2). Cyborgs con dispositivos implantados con el fin de mejorar desempeños, incluso trascender el tiempo.

La ciencia actual cuestiona la concepción del ser humano como linaje incontaminado y plantea la transmutación de las especies. El genetista Svante Pääbo³¹, ha comprobado mediante el análisis del ADN trazas de genes *Neandertales* en la especie humana (Pääbo, 2011: 1). Se agrieta el dogma de la pureza de especie y el principio de creación divina: “*a imagen y semejanza*”.

Si bien es cierto que los antecedentes de lo *transhumano* y lo *posthumano* se encuentra en los campos de la filosofía, la ciencia ficción o la tecnología, en consecuencia en el imaginario y la cotidianidad urbana, también ha sido el arte de la postmodernidad: *el Body Art, el Ciberarte el Carnal Art*, entre otras acciones artísticas, quienes han desplegado discursos y propuestas en torno al tema.

³¹ Sobre la transmutación de las especies y la investigación de Svante Pääbo y sus resultados se detallan en: http://www.ted.com/talks/lang/es/svante_paaebo_dna_clues_to_our_inner_neanderthal.html



2.3. La nueva carne. Un nuevo ADN.

Uno de los eventos que marcarían el inicio de la concepción posthumana del cuerpo representó la exposición *Post Human* organizada en Lausana – Suiza en 1992. Pretendía reflexionar sobre la trascendencia social y cultural de este fenómeno en expansión y exponer a la vez la obra emergente de artistas jóvenes inmersos en una innovadora percepción corporal. Llegarían después: *Hors Limites. L'art et la vie*, París 1994-1995; *Body as Site*, Viena, 1996; *Foreign Body*, Basilea, 1996; *Trans Sexual Express*, Barcelona, 2001; *El cuerpo real*, Madrid 2002, etc.

Sin embargo ya desde el Manifiesto Futurista de 1909, *Filippo Tomasso Marinetti* prefiguró al exaltar la “belleza de la máquina” una sociedad que cambiaría sus perceptos, fenómeno que lo anunciarán posteriormente *Deleuze* y *Guattari* en el *Antiedipo* al proponer la muerte del sujeto y el arribo de un nuevo ser indistinguible, modificado y constituido por partes humanas y no humanas: “las máquinas deseantes”, el denominado “*Cyborg*”. Consecuencia la expansión de las fronteras del *antropocentrismo* y el advenimiento de un sistema perceptual con *sensoriums* modificados y por tanto con nuevas relaciones de significación.

Una cultura *psicomórfica* hecha a la escala del Yo, edonista y narcisista en la que se sublima el individualismo aunque paradógicamente masificada hasta la decadencia de lo original, lo estéticamente *aurático*, anunciada por *Walter Benjamín* en: *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, de 1936. Una sociedad de consumidores:



que moviliza el deseo como dispositivo de seducción, por ello, se habla de un capitalismo libidinal que exalta la subjetividad y el individualismo por sobre cualquier conciencia histórica [...] la sociedad de consumidores engendra lo que algunos llaman el narcisismo socio-genético³² como principio axial de la cultura contemporánea. (Cuadra, 2011: 63).

Una sociedad egocéntrica construida para la satisfacción del yo como premisa inicial.

De estas nuevas relaciones surge el *homo-máquina*³³, que hoy no es un ser extraño y exclusivo de la ciencia ficción; existe y se mueve en el dispositivo de la posmodernidad, la “babel informativa”, como lo conceptualiza Gianni Vattimo en: *La sociedad transparente*. Prueba de ello, personajes de la ciencia, el arte y otras actividades como: *Stephen Hawking, Neil Harbisson u Oscar Pistorius*.

“La ciencia ficción contemporánea está llena de *cyborgs-criaturas*, que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigualmente naturales y artificiales”. (Haraway, 1991: 66) difundidos por los *mass media* en el siglo XX y XXI.

Piernas y brazos artificiales, la nueva carne de un nuevo ADN: marcapasos, anteojos, autos, computadoras, además de potenciar capacidades físicas, instalan una nueva forma de ser ambigua: íconos andróginos, autómatas, etc. como consecuencia se suscitan nuevos lenguajes estéticos, otras visualidades.

³² *Socio-genético*: El catedrático y paleontólogo español Juan Luis Arsuaga considera que la condición social del ser humano es en esencia genética.

³³ *Homo-máquina*: concepción postmoderna del cuerpo en la que la tecnología analógica y/o digital tienen un protagonismo decisivo.



“La cultura actual entraña una mutación de largo alcance, el desplazamiento del *homo sapiens* en un *homo videns*”. (Sartori, 1998), un inquietante desplazamiento al *homo loquens*, al *homo virtualis* y/o al *robo sapiens*.

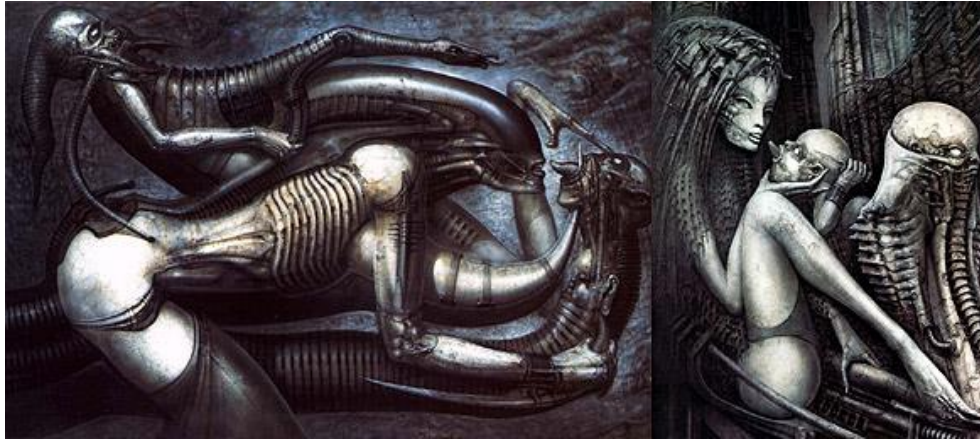
Una práctica establecida por los mass media inmersos en la cibercultura como anota Hans Belting:

En los medios actuales, los cuerpos manipulan a sus espectadores: se muestran como cuerpos de una belleza sobrenatural, o bien como cuerpos virtuales que han abandonado las fronteras del cuerpo natural (Belting, 2007: 111) estableciendo cánones estéticos que son continuamente desplazados.

Hoy la tecnología instaure cultos que generan objetos de deseo, juguetes tecnológicos: portátiles, etéreos y livianos que van transmutado en extensiones de cuerpo y mente a tal punto que con el tiempo es posible se consustancien y fundan.

Incluso posibles dispositivos que podrían inscribirse como una especie de extensiones fálicas a manera de reemplazos de los genitales masculinos y femeninos. Referente de esta posibilidad es el universo espeluznante imaginado por el artista suizo *Hans Ruedi Giger*³⁴.

³⁴ *Hans Ruedi Giger*: ha desplegado un universo en que se conjuntan criaturas y paisajes de pesadilla con elementos fálicos y dispositivos tecnológicos.



Hans Ruedi Giger. Species design. 1995 *

Dispositivos que forman parte de la cotidianidad, (teléfonos, reproductores de música y video, cámaras fotográficas, tabletas, ordenadores, tarjetas de crédito, marcapasos, etc.) de un imaginario colectivo, que se han tornado en hábito y son un segmento del paradigma de la posmodernidad.

* URL: http://pleniluniosyk.blogspot.com/2012_06_01_archive.html



2.4. Del cuerpo intervenido al cuerpo transhumano/posthumano.

“La idea más peligrosa del mundo”. Francis Fukuyama.

Considerado el cuerpo humano como soporte de intervención, se amplían fronteras para el proceso de hibridación corporal como acción artística. Condición estética que tiene relación con el deslizamiento desde lo humano a lo transhumano (estado del ser que va más allá del arquetipo humano) representado en el *cyborg-biomecánico* como ser ficcional y de naturaleza híbrida. Incluso lo posthumano: ser postbiológico, caracterizado en el *androide-autómata*.

Demostrada la maleabilidad e incompletud del cuerpo, se abre la posibilidad de la hibridación a través del tránsito desde la *cyborgización* corporal hasta la *androidización*, que representa la “otredad”³⁵, el desdén por el cuerpo humano, el deseo de escapar de él y su decrepitud. La transmigración a un *hardware* no biológico, no sujeto a las leyes que encauzan la vida basada en el carbono. Es el paradigma del nuevo cuerpo como una suerte de *alter ego*³⁶ que se enmarca en el tener y no en el ser.

Este deslizamiento resulta transgresivo con el orden establecido por la cultura dominante; abre un abanico de posibilidades que cuestionan paradigmas instituidos en lo que respecta a la concepción del ser desde una nueva mirada del arte postmoderno y sus parámetros estéticos.

³⁵ *Otredad*: Octavio Paz en su libro *Itinerario*, considera que “la otredad es un sentimiento de extrañeza que asalta al hombre tarde o temprano, porque tarde o temprano toma, necesariamente, conciencia de su individualidad. En algún momento cae en cuenta de que vive separado de los demás; de que existe aquél que no es él; de que están los otros y de que hay algo más allá de lo que él percibe o imagina.” (Paz, 1993:36).

³⁶ *Alter ego*: para el caso se entiende como “el otro yo” o un segundo yo.

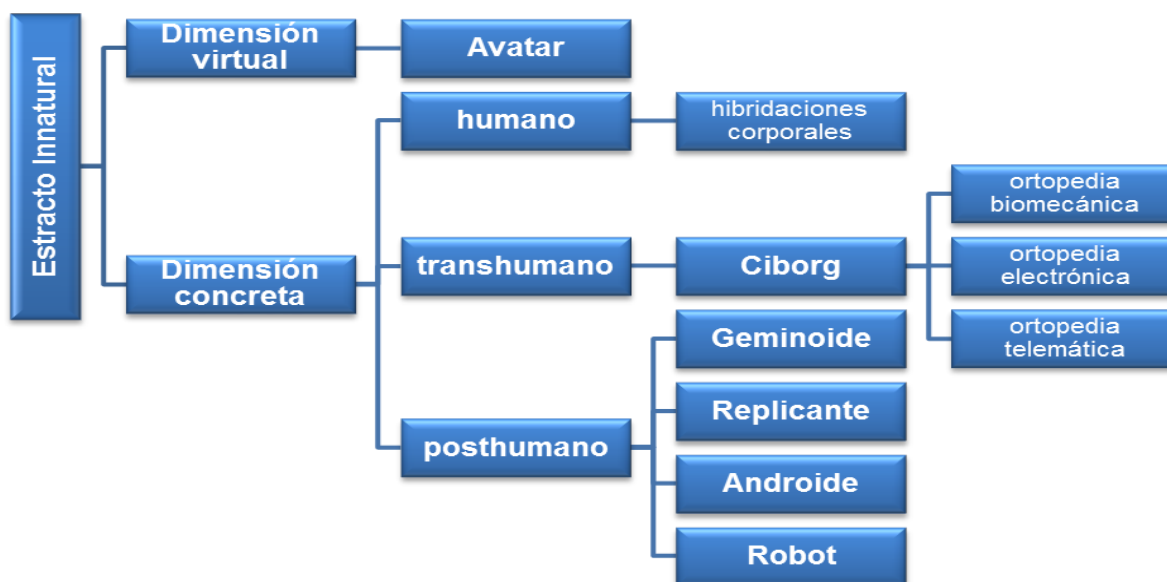
2.4.1. Extracto innatural.

Del transhumano: cyborg/biomecánico/electrónico/telemático al posthumano: geminoide/replicante/androide/robot.

Se presenta a continuación un extracto innatural (por transgredir la idea de una exclusiva línea evolutiva darwiniana) de seres hibridados: humanos biónicos, organismos cibernéticos, geminoides, replicantes, androides , robots.

Clasificación que se expande con la inclusión de entidades virtuales, apariencias deseadas; extensiones que conectan el cuerpo y la mente con otras dimensiones y permiten la “habitabilidad” en el *ciberespacio*. En este sentido *Laura Rodríguez Moscatel* afirma que: “Por medio de *Avatares* y *Cyborg*, tanto en lo digital, como en lo electrónico, llegamos a cuerpos tecnológicos que mantienen parte del aspecto humano, pero están transformados”. (Rodríguez, 2009: 41)

A continuación se adjunta una propuesta de clasificación de especímenes que la imaginación concibe, el arte visualiza, extiende, plasma y la tecnología, en su momento, concreta.



Cuadro 1°. Fuentes: investigación del autor, entrevistas a especialistas.



Transhumano: cyborg/biomecánico/electrónico/telemático.

En 1960 *Manfred E. Clynes* y *Nathan S. Kline* insertaron el término **Cyborg** para definir un supuesto ser híbrido inmerso en un mundo *postgenérico* en el que se diluyen las fronteras entre lo orgánico y lo mecánico, lo material y lo inmaterial.

Si el *Cyborg* es un *transhumano* que mantiene básicamente un cuerpo biológico al que se le adhieren dispositivos mecánicos, electrónicos o telemáticos el *posthumano* como el *androide*, el *replicante* o el *robot* constituyen organismos sintéticos creados a semejanza del ser humano.

Sin embargo el término *Cyborg* tiene una significación más amplia como afirma *Laura Rodríguez Moscatel*: “También se encuentra relacionado con cuerpos híbridos digitales, como avatares, cuerpos clonados e interconectados, expresando unas concepciones acerca del cuerpo como algo compuesto, artificial” (Rodríguez, 2009: 47)

El caso de Neil Harbisson (Belfast, 27 de julio de 1982) artista visual británico-irlandés, después de una batalla legal ha sido reconocido por el gobierno del Reino Unido como el primer cyborg del mundo. Harbisson por su *acromatopsia* ha decidido instalar un *eyeborg* en su cabeza para poder “escuchar los colores”.



Neil Harbisson. Eyeborg. 200

* URL: <http://www.cyborgfoundation.com/>



Posthumano: geminoide/replicante/androide/robot.

Iroshi Ishiguro (Japón, 1972) científico y artista, creador del **Geminoide**: androide de apariencia humana hiperrealista (que existe o existió). Imita emociones características de la especie humana y que se inspiran en los “replicantes” de la película *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

Esta manifestación que relativiza lo humano, se presenta en el *Geminoide* a manera de extensión de la computadora.

Ishiguro sustenta su propuesta en el concepto japonés de “*sonzai-kan*” que se traduce como presencia, y como transmitirla mediante la interacción con androides expresivos.

La propuesta cuestiona aspectos éticos y morales en los que se afirma la estructura social actual.



Iroshi Ishiguro. Geminoides. Ars Electronica Center. 2009. *

* URL: <http://www.geminoid.jp/en/index.html>



El concepto de **Replicante** tiene su origen en ciertos personajes de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* De *Philip K. Dick*, publicada en 1968. Narración entre tinte policiaco y paranoia futurista.

Es la película *Blade Runner* (1982) de *Ridley Scott*, donde se desarrolla visualmente el concepto de *replicante* como imitación sintética pero indistinguible del ser humano. Fabricado a través de la ingeniería genética; físicamente apto para la conquista del espacio pero carente de la respuesta emocional y empatía propia de su creador. Poseen un software capaz de entender el razonamiento humano y emular ciertas emociones.



Drew Struzan. Blade Runner poster remaque. 2000. *

* <http://stereotipops.files.wordpress.com/2013/06/blade-runner.jpg>



Universidad de Cuenca

El arquetipo del cuerpo representado en la máquina es el **Androide**, autómata y antropomorfo. La mimesis del cerebro humano encuentra su expresión en la inteligencia artificial. La fusión de estos aspectos genera un ser inteligente; máxima expresión de hibridación y desencarnación del cuerpo humano.

El hipotético androide tendría: inteligencia artificial, autonomía de pensamiento, poder de abstracción, creatividad y capacidad artística.



James Cameron, Arnold Schwarzenegger. Film: Terminator 2, Judgment Day.1991.*

* URL: <http://www.enterbay.com>



Los robots artísticos o **Art robots** pertenecen a una nueva categoría que trasciende la condición de objeto y fractura la taxonomía tradicional del arte. Se constituyen en parte del debate social, creativo y conceptual de la postmodernidad.

En esta nueva dimensión: física, *telemática*, virtual, son posibles criaturas híbridas sin modelos que las precedan. Al simular la existencia humana y su comportamiento adquieren cualidades materiales, virtuales, (*telerobots*, *webots*), miméticas y/o sintéticas. En la dimensión física son posibles a través del uso de la tecnología de microprocesadores, importantes para el *arte robótica* como los pinceles, los pigmentos y los lienzos para la pintura.

En los entornos virtuales pueden poseer la categoría de *Avatar*. Interactúan a través un complejo entramado de programas de animación digital y se deslizan en otros territorios como el ciberespacio.



Michael Bay. Film: Transformers: Age of the extinction.2014.*

*URL: <http://www.photoinpixel.com/picture/1920x1200/transformers-the-game-barricade-games-widescreen-wallpapers-18063.html>



Capítulo 3: Hibridación corporal.

Taxonomía de propuestas artísticas globales.

3.1. Corpus: registro y categorización.

Se evidencia la fractura que revela la postmodernidad al agrietarse la razón y dentro de esta fisura, el arte actual, percibido como acción sin límites, sin formas definidas. Los lenguajes se fusionan incorporando y resignificando las posibilidades tecnológicas.

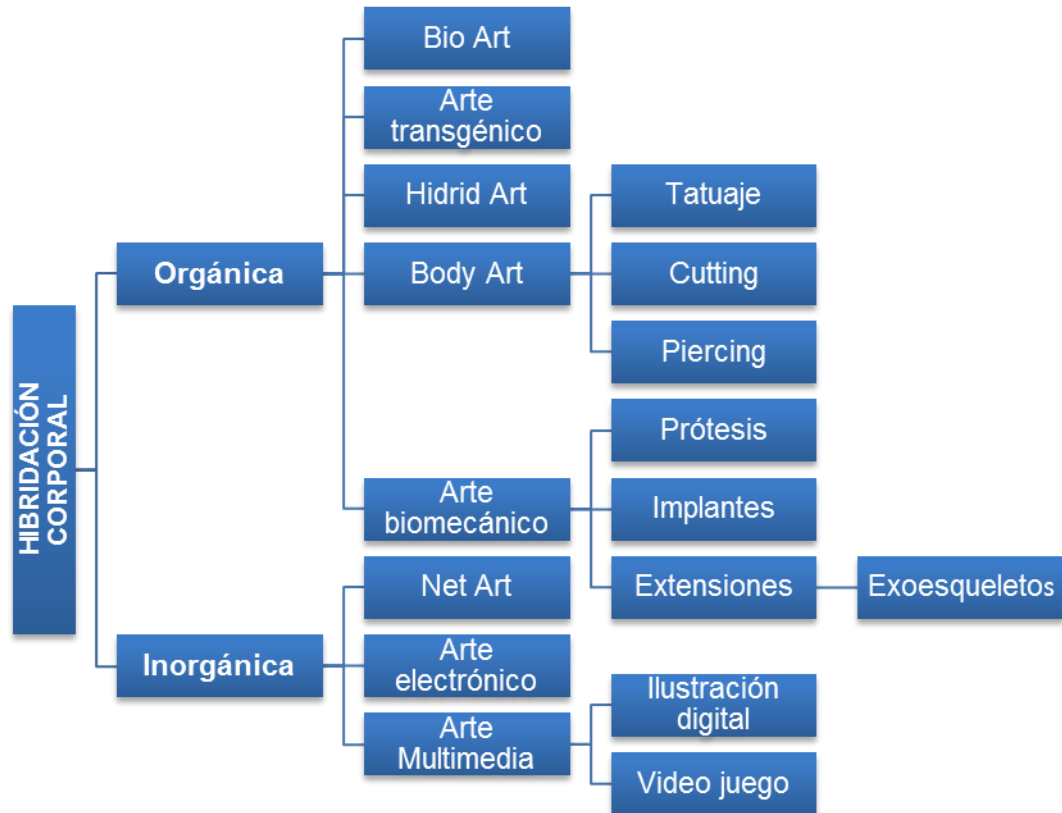
Resulta complejo establecer un canon, más al tratarse de intervenciones emergentes en las que la parte conceptual está proyectada hacia la hibridación del cuerpo y su estética. La propuesta atraviesa la obra de artistas que utilizan dispositivos tecnológicos en el proceso, proponiendo el cuerpo como hilo conductor de tales experiencias.

Como punto de partida y base se toma la hipótesis planteada por *Carlos Rojas* en: *Estéticas Caníbales. Del canon posmoderno a las estéticas caníbales*. La posibilidad de constituir “un canon plástico visual posmoderno” (Rojas, 2011: 111), específico de acuerdo a las características de la acción artística propuesta.

Canon que tiene al menos tres componentes de acuerdo a lo planteado por Carlos Rojas. “Las obras y los artistas modélicos, la matriz discursiva y el canon de las formas, o lo que es igual: soportes/técnicas.” (Rojas, 2011: 122).

Componentes enmarcados en una metodología que parte de un ejercicio taxonómico, la clasificación de artistas cuyos lenguajes y discursos se relacionan con el eje fundamental basado en las coordenadas: cuerpo - soporte, hibridación y tecnología. El canon establecido resulta transitorio a medida que el tipo de acción artística, motivo de la investigación, se encuentra en gestación y las propuestas consecuentemente son inacabadas.

3.1.1 Despliegue de la hibridación corporal en el arte posmoderno.



Cuadro 2°. Fuente: investigación del autor, artistas registrados, entrevistas a especialistas.

El cuadro representa una clasificación en continua expansión sobre las más significativas acciones artísticas enmarcadas en la hibridación corporal que apuntan al proceso trans/posthumano.

La clasificación se sustenta en las fuentes de investigación registradas en el presente trabajo, el rastreo de artistas, su discurso y propuestas y se complementa con las entrevistas realizadas a especialistas en el tema.



3.2 Formas canónicas de la postmodernidad.

Son formas canónicas del arte postmoderno, entre otras: la performance, metaperformance, acción artística, video arte. Las mencionadas, por sus características, se ajustan al proceso de hibridación corporal y posibilitan el deslizamiento trans/posthumano.

Clasificación que se establece como resultado de los datos recabados de la investigación de artistas, discursos, obras y las entrevistas realizadas a los especialistas en el tema. A continuación se procede, en primer término, a delimitar las formas planteadas.

3.2.1 Performance, metaperformance o acción artística:

En retrospectiva los antecedentes del performance se pueden encontrar en las prácticas futuristas, dadaístas y surrealistas de principios del siglo XX. Básicamente se enfocaban en el proceso creativo más que en el producto final.

Definir el término performance resulta ambiguo, sus límites son difusos. Algunos artistas intencionalmente han evadido esta palabra para definir su trabajo. Se han utilizado términos alternativos como: *live art*, *proto-happenings*, *body painting*, *arte acción*, *rituales fluxus*. En Latinoamérica resulta aún más compleja su delimitación ya que el vocablo es un anglicismo de difícil traducción literal.

Un concepto aceptado es “el arte en el que el medio es el propio cuerpo del artista y las obras de arte toman la forma de las acciones realizadas por el artista” (Tomado del Glosario de la Tate Gallery 2011).

En cuanto a la *metaperformance*, es una variante enunciada por *Claudia Gianetti* que la define como “tipo de manifestaciones performáticas que prescinden de la relación directa entre el artista-performer y el público gracias al empleo de nuevas tecnologías audiovisuales y de los sistemas interactivos o telemáticos”



(Gianetti, 1997:97), empleadas frecuentemente como parte de la puesta en escena de obras de varios artistas postmodernos.

Como acción de hibridación corporal resulta válido el criterio planteado por David Torres en: *La vigencia oculta de la performance*, cuando afirma que:

El cuerpo soporte del discurso, duración en un tiempo limitado y acción, mostrados o expuestos en una presencia real y efímera o documental podrían ser principio que defina la performance, tanto si es el lenguaje explícito de la obra como si tan sólo es uno de sus elementos. (Torres, 1997:20).

La acción performática como proceso simultaneo, implica un acto disruptivo, un modo de transmisión e intervención en un territorio, entendiéndose el espacio como el cuerpo hibridado del *performer*.

3.2.2 Videoarte y tecnologías nuevas:

Con la sustitución progresiva de la era *postmecanicista* por la era *cibernética* han surgido nuevas tecnologías, sobre todo en aspectos como la comunicación masiva y el procesamiento de datos. Tecnologías que han contribuido al desarrollo del arte de la “Era del silicio”, es decir, el *Arte digital* que se aplica en el *Net art* o *Arte.en.red*, y se difunden en los videojuegos o en la “piel” del ciberespacio a través de redes de información y expansión en tejidos como Internet.

El video constituye una nueva tecnología cuya aplicación como medio de expresión se replica en el Videoarte. A propósito, Jean Paul Fargier en la publicación *Les bons á rien* (1980) reflexiona que “el Videoarte no es sólo una forma de estar más cerca de la realidad, son mil maneras de estar más allá”



El videoarte ha posibilitado a través de dispositivos y soportes el registro y difusión de trabajos y acciones de artistas que emplean propuestas alternativas reflejadas en: videoesculturas, instalaciones en video, performances. Acciones que pretenden subvertir nociones como: espacio-tiempo-cuerpo. Espacio como recorrido, tiempo como período y cuerpo como soporte de hibridación.

3.3 Soportes y técnicas.

Los soportes y técnicas que se adecúan a la acción artística propuesta se materializan en: fotografía analógica y digital, ilustración digital, video, instalación, con sus derivaciones y fragmentaciones.

3.4. Canon global.

Para la propuesta de un canon emergente, desde una mirada global, se han tomado en cuenta a más de los componentes: obras y artistas modélicos, matriz discursiva, soportes, técnicas y tecnología empleada; parámetros como el criterio de autores investigados, entrevistas a catedráticos, el guión cronológico de artistas pioneros y la información del Programa de estudios de postgrado en artes de la Universidad de Cuenca.

Canon de artistas que explora la transversalidad de sus lenguajes, los que se entrecruzan o resignifican las posibilidades técnicas y utilizan dispositivos tecnológicos, maquínicos o digitales, en la totalidad o parte del proceso de construcción de sus propuestas, siendo siempre el cuerpo el protagonista o hilo conductor de su obra.

De acuerdo a los parámetros de selección mencionados se establece una metodología que va desde la categorización de la forma canónica utilizada, hasta la matriz discursiva de las propuestas artísticas, que son diversas y como consecuencia su nivel de profundidad heterogéneo.



3.4.1 La forma canónica utilizada³⁷.

Artista	Ilustración digital	Video	Instalación	Performance / Metaperformance
Almacan (Kazuiko Nakamura)	x	x		
Bart Hess		x	x	x
Eduardo Kac		x		x
Floris Kaayk		x		
Gunther Von Hagens			x	
H. R. Giger	x	x	x	
Ken Rinaldo			x	
Lee Bul		x	x	x
Lucy McRae		x	x	x
Marcel.Lí Antúnez Roca			x	x
Marina Nuñez	x	x		
Mattew Barney	x	x	x	
Neil Harbisson		x		
Orlan (Mireille Suzanne Porte)				x
Pierre Matter			x	
Stelarc (Stelios Arcadiou)		x	x	x
Ziwon Wang			x	

Cuadro 2°. Fuente: investigación del autor.

El cuadro registra las formas canónicas más recurrentes en la obra de los artistas considerados referentes y que se enmarcan en el proceso trans/posthumano.

³⁷ Se prevé diagramar un catálogo digital de acuerdo a una selección de artistas registrados en el canon propuesto.



3.5. Registro de propuestas: cartografía corporal.

3.5.1. Almacan (Kazuiko Nakamura)

a. Datos personales.

Nacimiento: Hyogo – Japón 1961.

Mail: almacan@r5.dion.ne.jp

b. Influencia:

Surrealismo

Ciberpunk

Brueghel, Arcimboldo, Ernst Fuchs, Salvador Dalí, H.R. Giger.

c. Registro de obras.

URL: <http://almacan.deviantart.com>

URL: <http://www.mechanicalmirage.com>

d. Exposiciones recientes.

2008

Carnivora: The Drak Art of Automobiles. Fantastic Contraption.

2009

Asiagraph. Vision's Art Show. Tokio – Japón.

2010

Ancient Civilizations/Alien Technologies.

5° Bienal Internacional de Gravura do Douro.

Festival international des Arts visionnaires CHIMERIA.

e. Reconocimientos.

2005

The Donnie 2005 – Honorable Mention. Animago 2005 – Rank 3

2006

MODA Museum of Digital Arts Surrealism today – Seconde Place

The Donnie 2006 – Third Prize. Animago 2006 – Rank 1

CG Choice Awards – 2005, 2006, 2009.

f. Obra relacionada.

De la serie “Mechanical Mirage”



URL: <http://www.mechanicalmirage.com>

f.1. Denominación.

Automaton

f.2. Características.

Año: 2009

Resolución de la ilustración: 640 x 444 DPI

f.3. Técnica.

Arte digital 3D

f.4. Matriz discursiva.

En la serie “Mechanical Mirage” Kazuhiro Nakamura propone la fusión de Surrealismo y estética Cyberpunk y un software especializado en texturas metalizadas.

Nakamura considera su obra “un enigmático puzzle iconográfico” de *biomecanoides*, especie de hibridación hombre – máquina³⁸.

³⁸ Ampliar información en: <http://arteoscurodarkart.blogspot.com/2012/11/kazuhiro-nakamura-almacan.html>



3.5.2. Bart Hess

a. Datos personales.

Nacimiento: Holanda, 1981.

b. Influencia: Surrealismo

Net Art

c. Registro de obras.

URL: <http://www.barthess.nl>

Ha trabajado para varias revistas de las que se destaca Vogue.

Proyectos conjuntos con Lady Gaga, Lucy McRae, Iris van Repen o Nick Knight.

d. Exposiciones recientes.

2009

Congelar, International Medtech Art Show, Taipei - Taiwan.

2010

Bienal de Diseño de Saint-Etienne, Francia.

Museo de Bellas Artes, Caracas – Venezuela

Moda Carousel, Centre Georges Pompidou, Paris - Francia

2011

Indigo Blue, Bensimon Gallery, París – Francia

2012

Líneas de borde, Beit Ha'ir Museo, Tel Aviv – Israel.

e. Obra relacionada.



URL: <http://www.barthess.nl>

e.1. Denominación.

Hunt for high - tech

e.2. Características.

Año: 2011

Duración del video: 01': 31''

e.3. Técnica.

Video arte

e.4. Matriz discursiva.

Bart Hess en su fascinación por el cuerpo humano, explora materiales y texturas en fusión con cuerpos irreales, amorfos, mutilados o ampliados, incluso alterados por el movimiento.

En "Hunt for high-tech", convergen cuerpo y tecnología en una secuencia visual de la que surge un arquetipo humano con instintos animales y fetichistas. Una nueva dermis, constituida por texturas futuristas que transgrede la frontera entre piel y materia textil.³⁹

³⁹ Ampliar información en: <http://www.designboom.com/art/bart-hess-in-future-perfect-at-lisbon-architecture-triennale/>



3.5.3. Eduardo Kac

a. Datos personales.

Nacimiento: Rio de Janeiro – Brasil, 1962.

Mail: ekac@artic.edu

b. Influencia: Bio Art

Media Art.

Arte transgénico

c. Registro de obras.

URL: <http://www.ekac.org>

URL: <http://www.quoartis.org/eduardo-kac>

d. Exposiciones recientes.

Exit Art y Ronald Feldamm Fine Arts. New York – USA.

Maison Européenne de la Photographie. Paris – Francia

Seoul Museum of Art. Seoul – Korea

Museum of Modern Art. Rio de Janeiro – Brasil.

Museo Nacional de Arte del Siglo XXI. Roma – Italia.

Museo Zendai de Arte Moderno.

Yokohama Triennial.

Bienal de Sao Paulo.

Gwangju Biennale, Korea.

e. Reconocimientos.

1999

Premio Leonardo a la excelencia. Inter Communication Center. Tokio – Japón.

2009

Golden Nica. Prix Ars Electronica.

ICC Biennale Award. Inter Communication Center. Tokio – Japón.

f. Obra relacionada.

De la serie “Mechanical Mirage”



URL: [http:// www.newmediaart.eu/skinM.html](http://www.newmediaart.eu/skinM.html)

f.1. Denominación.

Time capsule

f.2. Características.

Exposición: IVAN

Lugar: Valencia - España

Año: 2007

Duración:

f.3. Técnica.

Video arte

f.4. Matriz discursiva.

“Time capsule” replica una performance, transmitido en tiempo real, vía *webcast* en el que Eduardo Kac al implantarse un *microchip* explora la relación entre cuerpo humano y las variantes de máquinas híbridas que incorporan elementos biológicos a los que denomina “*biobots*”.



3.5.4. Floris Kaayk

a. Datos personales.

Nacimiento: Tiel – Holanda 1982.

b. Influencia: Body Art

Ciberpunk

c. Registro de obras.

URL: <http://www.floriskaayk.com/AboutTheProject/Metalosis-Maligna-133>

d. Exposiciones recientes.

2006

Biënnale Gelderland 2006. Kunst werkt . Museum Het Valkhof, Nijmegen.

2007

Frankenstein´s monster. Mejan Labs. Estocolmo – Suecia.

2008

Genesis. Die Kunst der Schöpfung Zentrum Paul Klee. Berna – Suiza.

2009

Niet Normaal. Beurs van Berlage. Amsterdam – Holanda.

2010

Biennale Gelderland 2010. O Fortuna! Museum Het Valkhof Nijmegen.

2012

Media City Seoul. 2012 The 7th Seoul International.

Media Art Biennale of Media City Seoul

International Biennale of Media Art. Seoul – Corea.

e. Reconocimientos.

9 premios en festivales por los videos: Metalosis Maligna y El Origen de las Criaturas.

1 nominación al Oscar categoría cortometraje representando a Holanda.

f. Obra relacionada.

Del documental “Metalosis maligna”



URL: <http://www.floriskaayk.com>

f.1. Denominación.

Metalosis maligna

f.2. Características.

Año: 2006

Duración de video: 07': 27''

f.3. Técnica.

Video arte

f.4. Matriz discursiva.

Kaayc refleja en su obra la fascinación por la morfología de los exoesqueletos de los insectos, la evolución, la tecnología y las visiones futuristas oscuras.

En la propuesta “Metalosis Maligna” (2006) presenta una secuencia visual basada en el ataque de un virus ficticio en un universo híbrido, en el que implantes metálicos interactúan hasta mutar en estructuras invasoras en el tejido humano y convertirlo en chatarra⁴⁰.

⁴⁰ Ampliar información en: <http://nsaxonanderson.com/2013/01/11/floris-kaayks-metalosis-maligna-biopower-beyond-sovereignty/>



3.5.5. Gunther Von Hagens (Gunther Gerhard Liebchen)

a. Datos personales.

Nacimiento: Alt-Skalden – Alemania 1941.

b. Influencia: Leonardo Da Vinci

Andrés Vesalio

c. Registro de obras.

URL: <http://www.universum.unam.mx> › exposiciones › BODY
WORLDS

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=vkuuRpA2vE>

d. Exposiciones recientes⁴¹.

Body Worlds, exposición itinerante estrenada en Japón en 1995 ha sido vista por más de 34 millones de personas, en ciudades de Europa, Asia y América. Las recientes muestras realizadas han sido:

2012

Body Wordls Exhibit, Richmond Science Museum. Richmond – USA.

Nuestro cuerpo, el universo dentro. City Mall, Guayaquil – Ecuador.

Body Worlds. The Cycle of Live. Ciudad del Cabo – Sudáfrica.

2013

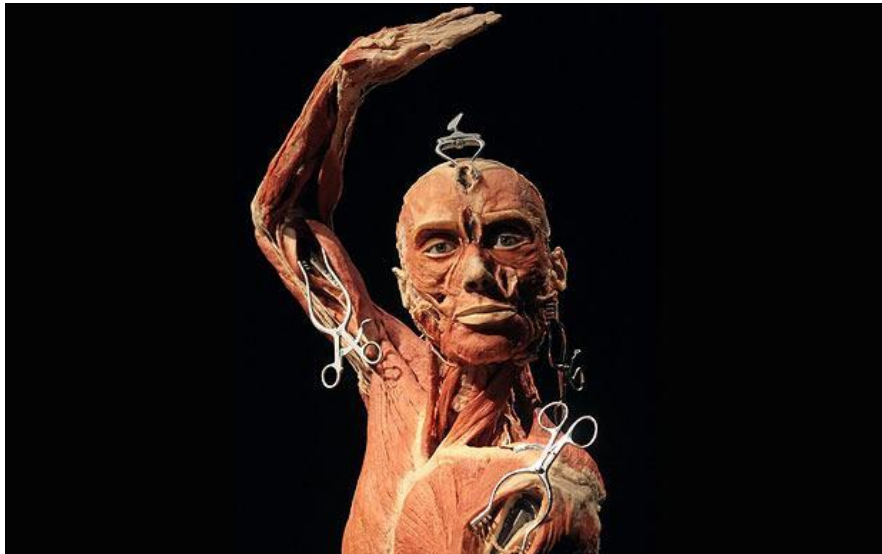
Telus. World of Science. Edmonton – Canada

Body Wordls Exhibit. Discovery Times Square. New York – USA.

⁴¹ Ampliar información en: http://www.bodyworlds.com/en/gunther_von_hagens/life_in_science.html

e. Obra relacionada.

De la serie “Body Worlds: Un viaje por el cuerpo”



URL: <http://www.telegraph.co.uk>

e.1. Denominación.

Atleta.

e.2. Características.

Exposición: Body Worlds

Lugar: O2 Arena – Londres (2012)

Resolución del registro fotográfico: 620 x 400 DPI

e.3. Técnica y materiales.

Plastinación biológica

e.4. Matriz discursiva.

Aporta al dar a conocer de manera controversial la anatomía del cuerpo humano, mediante la técnica denominada “Plastinación” desarrollada por Von Hagens.

La muestra Body Worlds desmitifica el cuerpo humano como morada o cárcel del alma y lo expone en un despliegue de cruda realidad.



3.5.6. H. R. Giger (Hans Rudolf Giger)⁴²

a. Datos personales.

Nacimiento: Coira – Suiza, 1940.

b. Influencia: Surrealismo

Ciberpunk

Tatuaje biomecánico

c. Registro de obras.

URL: <http://www.hrgiger.com>

URL: <http://www.hrgigermuseum.com>

d. Exposiciones recientes.

2005

Beyond the good. Národnítechnické museum. Prague – Czech Republic.

Retrospective HR Giger. National Technical Museum. Prague – Czech Republic.

Gigerrotique. Art at Large. New York – USA.

2007

H.R. Giger: Escultura, gráfica I disseny. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia – España.

Bünder Kunstmuseum in Chur. Switzerland.

2009

H.R. Giger. Kunst Design Film. Deutsche Filmmuseum. Francfort - Germany

H.R. Giger. Restrospective. Sala de exposiciones Kubo Kutxa. San Sebastian – España.

2011

Dreams and Visions. Kunsthaus. Wien – Austria.

⁴² Ampliar información en: <http://es.scribd.com/doc/21678836/H-R-giger-s-Necronomicon>



e. Reconocimientos.

1980

Academy Award. Oscar por los mejores efectos visuales. Película "Alien".

1991

Readercon Small Press Award. Best interior illustrator and best jacket illustration. Morpheus International. Beverly Hills – USA.

1993

The Ink – redible Tattoo Award. New York, Tattoo Convention.

1994

"Anerkennungspreis". Grisons – Suiza.

1998

Vargas Award. Contribution in airbrush industry. Airbrush Action Magazine.

2004

La Médaille de la Ville de Paris. Paris – Francia.

f. Obra relacionada.

De la serie "Biomecanoides"



URL: <http://www.hrgigermuseum.com>



URL: <http://www.hrgigermuseum.com>

f.1. Denominación.

Birth Machine.

f.2. Características.

Exposición:

Lugar: Museo de Giger. Gruyeres - Suiza

Resolución del registro fotográfico: 640 x 427 DPI

f.3. Técnica y materiales.

Aerógrafo - metal



f.4. Matriz discursiva.

H.R. Giger es un artista inserto en corrientes posmodernas como el *Cyberpunk*; contracultura que se fragua en la década de los ochenta y se concreta en los noventa. Premisas de este fenómeno sociocultural son la proyección futurista y el impacto de la tecnología en la cotidianidad, con ella, el cuerpo humano y su relación con las máquinas. Inquietudes que son parte del pensamiento social de fin de siglo con proyección al siglo XXI.

Giger es pionero de la plasmación visual del cuerpo tecnológico biomecánico, desde lo conceptual y artístico hasta sus implicaciones médicas y filosóficas. Su propuesta ha contribuido a reescribir conceptos y formas.

La poética de su discurso artístico reformula el concepto estético de lo siniestro, de lo oscuro, de lo feo. Su obra se despliega entre personajes cyborg, creaciones arquetípicas llenas de un simbolismo freudiano utilizadas en íconos y fetiches, metáforas humanas que interactúan en un cosmos terrorífico, tecnificado de una sexualidad perversa con una oscura influencia *dark*.

Imaginería del cyborg, fusión de lo orgánico con lo inorgánico. Fetiches que mutan en objetos metálicos: implantes, extensiones, penes, calaveras, niños bala, mujeres biomecánicas, paisajes ginecológicos, postales intrauterinas u horizontes alienígenas. Seres imposibles, variaciones postmodernas extraídas de las alucinaciones de El Bosco e incorporados en el imaginario popular a través del comic, video clip, o el cine.

El universo gigeriano se registra en el “*Necronomicon*”,⁴³ libro mítico como su nombre. La influencia del conjunto de la obra de Giger constituye punto de partida para teóricos, escritores y artistas en la actualidad.

⁴³ El *Necronomicon* de Giger es un *grimorio*, un libro ficticio, inspirado en el libro análogo ideado por el escritor norteamericano H. P. Lovecraft. Se puede consultar en: <http://www.hrgiger.com/books.htm>



3.5.7. Ken Rinaldo

a. Datos personales.

Nacimiento: New York – USA 1958.

b. Influencia: Arte electrónico.

c. Registro de obras.

URL: <http://kenrinaldo.com/>

URL: kenrinaldo.com/frame_reviews.html

d. Exposiciones recientes.

2008

Natural World Museum. Wellington – Nueva Zelanda .

2009

Plataforma 21. Amsterdam – Holanda.

Ronald Feldman Gallery. New York – USA.

Centro de Seregraphia. Lisboa – Portugal.

Ecole Polytechnique. Lausana – Suiza.

Centro de Arte Contemporáneo Winzavod. Moscú – Rusia.

2010

Fundación Telefónica, Universidad Tres de Febrero. Buenos Aires – Argentina.

La Maison d'Ailleurs, Museo. Yverdon-les-Bains . Suiza.

Ontario College of Art & Design. Ontario – Canadá

Transmediale. Berlín – Alemania.

2011

Satelite open. Seattle – USA.

Sus obras forman parte de los fondos de: The Kiasma Museum de Helsinki. The Chicago Museum of Contemporary Art. The Home Show de Seúl – Corea. V2 DEAF de Rotterdam – Holanda. Image du Future de Montreal – Canadá. Siggraph de los Ángeles – USA. The Exploratorium de San Francisco – USA.



Universidad de Cuenca

e. Reconocimientos.

2000

Vida 3.0 Primer premio. La vida artificial autopoiesis.

2002

Bienal de Electronic Arts. Australia.

2003

Festival Internacional de las Artes. Lille – Francia

2004

Award of Distinction del Ars Electrónica, Linz – Austria.

2008

Green Leaf Premio. Natural World Museum (NWM).

2010

Maison d'Ailleurs Suiza

f. Obra relacionada.



URL: <http://www.vimeo.com>



f.1. Denominación.

Paparazzi Bots

f.2. Características.

Año: a partir de 2009

f.3. Técnica y materiales.

Instalación con esculturas robóticas.

f.4. Matriz discursiva.

Ken Rinaldo desarrolla instalaciones multimedia interactivas en las que confluyen elementos orgánicos e inorgánicos. Realiza un trabajo interdisciplinar con robots, una intersección sin fisuras entre naturaleza y tecnología, inspirada por las propiedades emergentes de los sistemas vivos y las técnicas de la vida artificial.

En “Paparazzi Bots”, Rinaldo expone una serie de cinco robots autónomos que se desplazan por un territorio determinado, esquivando obstáculos.

El objetivo consiste en que los robots interactúen con las personas y registrarlas fotográficamente. De acuerdo a la detección de rostros y ciertas características de la persona el robot decide si registrarla o no.

Rinaldo intenta en su discurso confirmar la existencia de cierta confluencia y evolución de sistemas vivos y tecnología de vida artificial⁴⁴.

⁴⁴ Ampliar información en: <http://www.ylem.org/artists/kriminaldo/works/autopoiesis/>



3.5.8. Lee Bul

a. Datos personales.

Nacimiento: Yeonju – Corea del Sur 1964.

b. Influencia: Ciberfeminismo

HR Giger

c. Registro de obras.

URL: <http://www.leebul.com>

URL: <http://www.domusartium2002.com/descripcion.php?id=18>

<http://ropac.net/artist/lee-bul>

d. Exposiciones recientes.

1997

Museum of Modern Art. New York – USA.

2001

Fabric Workshop and Museum. Philadelphia – USA

2002

MAC, Musée d'Art Contemporain. Marseille – Francia.

The New Museum of Contemporary Art. New York – USA.

2003

Japan Foundation. Tokyo – Japan.

The Power Plant. Toronto – Canadá.

2004

Museum of Contemporary Art. Sydney – Australia.

2007

Domus Artium. Salamanca – España.

2008

Fondation Cartier pour l'art contemporain. Paris – Francia.

2012

Mori Art Museum. Tokyo – Japan.



Universidad de Cuenca

e. Reconocimientos.

Premio en la 48° edición de la Bienal de Venecia por su contribución al pabellón coreano.

Premio en la exposición internacional Arsenal comisariada por Harald Szeemann.

f. Obra relacionada.

De la serie "Cyborg"



URL: <http://www.leebul.com>

f.1. Denominación.

Cyborg W1



f.2. Características.

Año: 1998

Dimensiones de la escultura: 185 cm x 56 cm x 58 cm

f.3. Técnica y materiales.

Escultura en silicona y poliuretano.

f.4. Matriz discursiva..

La obra de la artista coreana *Lee Bul*: performance, piezas escultóricas, instalaciones y video, se enmarca en el *Ciberfeminismo* y su planteamiento ideológico que relaciona, identidad con *teratología* o post humanismo.

Su propuesta simula la dicotomía entre tecnología y las promesas incumplidas en torno a ella. Series escultóricas como “*Cyborgs y Monstruos*” pretenden ubicar al cuerpo humano en el centro de una trayectoria inestable, con intersecciones entre vitalidad y género.

Cyborg W1, parte de una secuencia de esculturas dispersas que imita el estilo de las figuras del *anime japonés*. Tiene rasgos evasivamente “femeninos”. Esta morfología de cuerpo exagerado se descorporiza, se ambigua, por efecto del factor tecnológico. El cyborg se presenta como una figura contradictoria: trasciende su corporalidad aunque conserva sus cargas sociales más polémicas⁴⁵ (estereotipos de raza y género).

⁴⁵ Ampliar información en: <http://www.domusartium2002.com/descripcion.php?id=18>



3.5.9. Lucy McRae

a. Datos personales.

Nacimiento: Australia, 1972.
Contacto: Lucy McRae Studio
2 Bogey Court Dingley
3172 Melbourne
Australia

b. Influencia: Body Art
Bart Hess

c. Registro de obras.

URL: <http://www.lucymcrae.net>
URL: <http://vimeo.com/lucymcrae>
URL: <http://www.absolutnetwork.com/lucy-mcrae>

d. Exposiciones recientes.

2012
ICA. Londres – Reino Unido.
Milano Furniture Fair. Milán – Italia.
Centro Pompidou. París – Francia.
Bienal de Venecia. Venecia – Italia.

e. Reconocimientos.

Premio 2007 a la invención por la revista Time.
Premio Centro Pompidou 2012 por la película “Morphe”.
Australia ilimitado Global 50.
Bienal de Venecia 2012. Miembro del jurado, capítulo Arquitectura.
2013 Channel 4 “Random Acts” Film Commission.



Universidad de Cuenca

f. Obra relacionada.

De la serie “Skin Dresses”



URL: <http://www.absolutnetwork.com/lucy-mcrae/>

f.1. Denominación.

Bubbelle Dress

f.2. Características.

Año: 2012

Dimensiones

f.3. Técnica.

Performance, instalación y video



f.4. Matriz discursiva.

Lucy MacRae, artista transgresora del Body Art, autodenominada “arquitecta del cuerpo”, alterna en su obra: fotografía, instalaciones y videos. Está fascinada por explorar el cuerpo humano como extensión de universos divergentes entre la anatomía y la arquitectura, la moda o la tecnología digital.

Altera y manipula la morfología humana para desdibujarla, empleando estructuras volumétricas, relieves y texturas que conciben inusitadas posibilidades estéticas. Genera otras maneras de entender el cuerpo humano, en un ejercicio constante de desafío y replanteo de límites.

Su propuesta presenta, en sus palabras “Una peculiar fascinación por la manipulación genética desde una perspectiva primitiva y mutante”, en un Intento por visualizar la evolución humana, incluso adelantarse a ella.

Con el uso de materiales orgánicos e inorgánicos, extensiones y prótesis *low tech*, crea seres híbridos, asimétricos, que sorprenden, irritan, perturban, seducen y constituyen su insignia creativa.

En el proyecto futurista *Skin Dresses* (2007), auspiciado por la transnacional electrónica Philips Design y la Unión Europea, explora las posibilidades de la piel humana como textura y parte de un dispositivo *biométrico* envolvente; un tatuaje electrónico que se conecta y replica las percepciones emocionales del cerebro.

De acuerdo a la opinión de los especialistas MacRae por su trabajo artístico no convencional es una de las cincuenta personas más influyentes en el esfuerzo por configurar el cuerpo humano del futuro⁴⁶.

⁴⁶ Ampliar información en:

http://www.ted.com/talks/lucy_mcræ_how_can_technology_transform_the_human_body.html



3.5.10. Marcel.Li Antúnez Roca

a. Datos personales.

Nacimiento: Moyá, Barcelona – España, 1959.

b. Influencia: Bio Art

Arte electrónico

c. Registro de obras.

URL: <http://marceliantunez.com>

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=siSrlKt3nn0>

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Wabsr8Eouts>

d. Exposiciones recientes.

1999

Epifanía

2007

Interattività furiosa

43 sommi de la raó

2008

Outras peles

Hibridum Bestiarium

2009

Salón de Juegos

Ha realizado instalaciones y performances, en museos, galerías, teatros y espacios no convencionales en más de 40 países, entre los que se encuentran: Musée Européenne de la Photographie de la Ville de París - Francia, Institute of Contemporary Arts de Londres – Reino Unido, DAF de Tokio - Japón, MACBA de Barcelona o el ZDB de Lisboa – Portugal.



e. Reconocimientos.

1994

Primer premio en el Festival Étrange. Paris – Francia.

1999

Best New Media en Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias. Montreal – Canada.

2001

Premio Max al teatro alternativo. España.

Premio FAD. Barcelona – España

2003

Mención de honor en el Prix Ars Electronica

2004

Premi Ciutat de Barcelona en multimedia. Barcelona – España.

f. Obra relacionada.



URL: <http://http://marceliantunez.com>

f.1. Denominación.

Epizoo

f.2. Características.

Año: a partir de 1994

f.3. Técnica.

Performance mecatrónica.



f.4. Matriz discursiva.

Antúñez Roca es una figura relevante del arte electrónico con clara influencia en los últimos 30 años, en los cuales ha desarrollado un lenguaje visual con una iconografía particular.

Su extensa producción artística, registrada en publicaciones y videos, engloba desde la instalación hasta las performances en las que intervienen robots y otros dispositivos electrónicos incluidos exoesqueletos o extensiones corporales.

Epizoo es una performance *mecatrónica* presentada por primera vez en 1994 con trascendencia internacional. Se ha representado en más de 50 ciudades alrededor del mundo.

Consiste en una ortopedia robótica en forma de exoesqueleto que se superpone al *performer* y permite al espectador controlar su cuerpo. El dispositivo incluye un ordenador, una pantalla de proyección vertical, dos torres de iluminación y un equipo de sonido, todo dentro de una plataforma circular capaz de rotar. Los entornos interactivos incluyen diversas infografías animadas que recrean la figura del artista e indican la posición y el movimiento de los mecanismos.

La performance, que posee la experiencia de un videojuego, es en el mundo del arte un ejemplo pionero de aplicación de la tecnología informática relativa al cuerpo humano y es probablemente el primer dispositivo que permitió el control telemático del espectador del dispositivo escénico, incluyendo el cuerpo del performer. Fusión entre grotesco y monstruoso, ficción y realidad, crueldad e ironía, erotismo y obscenidad, empleadas como interfaz entre artista y público⁴⁷.

⁴⁷ Ampliar información en: <http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=artis&id=13>



3.5.11. Marina Núñez

a. Datos personales.

Nacimiento: Placencia – España 1966.

b. Influencia: Video arte

Ciberpunk

c. Registro de obras.

URL: <http://www.marinanunez.net>

d. Exposiciones recientes.

1998

“Transgenéric@s. Koldo Mitxelena Kulturnea. San Sebastián - España.

2000

I Bienal internacional de Arte. Museo Nacional de Bellas Artes. Buenos Aires – Argentina.

2001

Antichi Granei. Giudecca. Venecia – Italia.

2004

Posthumous choreographies. Science Museum. Londres – Reino Unido.

2005

Identidades críticas. White box. New York – USA.

2006

Pintura mutante. Patio Herreriano. Valladolid – España.

2007

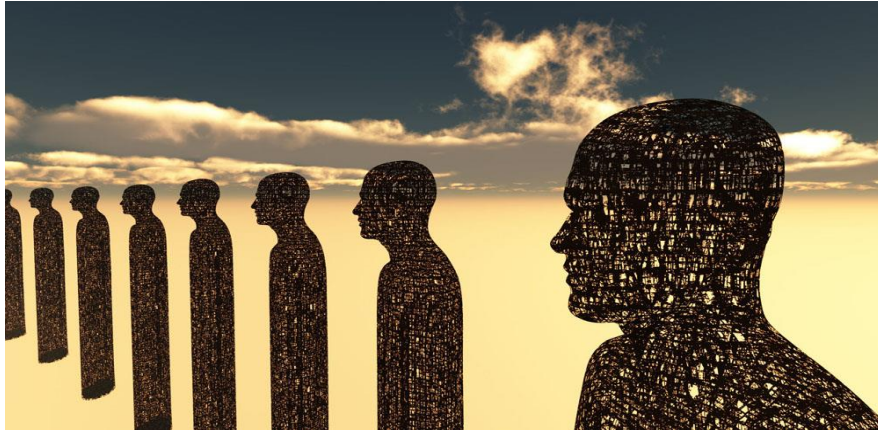
“Banquete, nodos y redes”. MARCO. Vigo – España.

2010

“Skin”. Wellcome collection. Londres – Reino Unido.

Ha expuesto en lugares públicos como: Espacio Uno del Reina Sofía. DA2 de Salamanca, Casa de América en Madrid entre otros.

d. Obra relacionada.



Oasis. 2012. Video monocal. 1' 30'' *

e.1. Denominación.

Oasis

e.2. Características.

Año: 2012. Duración: 1' 30''

e.3. Técnica.

Video arte.

e.4. Matriz discursiva.

La obra de Marina Núñez está poblada de seres aberrantes; criaturas fluorescentes, cuerpos digitales, transgresores del canon, adaptados a una identidad *metamórfica*, e híbrida. Su serie de cyborgs prometen la liberación del cuerpo adánico como prototipo de creación divina. En el prólogo del catálogo de “Oasis” (2012), sobre su propuesta visual anota:

Algunos cuerpos se definen en negativo, como los cuerpos híbridos de los cyborgs, impuros por su heterogeneidad, ilegítimos por ser construcciones sin certificado de origen ni garantía de originalidad, inestables por las prótesis y conexiones que redibujan sus fronteras, inhumanos porque atentan contra las viejas esencias y naturalezas.

* URL: <http://www.marinanunez.net>



3.5.12. Matthew Barney

a. Datos personales.

Nacimiento: San Francisco – USA 1967.

b. Influencia: Net Art

Arte multimedia

c. Registro de obras.

URL: <http://www.creamaster.net>

d. Exposiciones recientes.

2000

Creamaster 2. Artangel, Metro Cinema. Londres – Reino Unido.

Creamaster 2. San Francisco Museum of Art. San Francisco – USA.

Creamaster 2. Matthew Barney. Centre Georges Pompidou. Paris - Francia

2003

Creamaster 4. Solomon R. Guggenheim Museum. New York – USA.

e. Reconocimientos.

1993

Europa 2000 Prize, Aperto 93. XVL Venice Biennale – Italia.

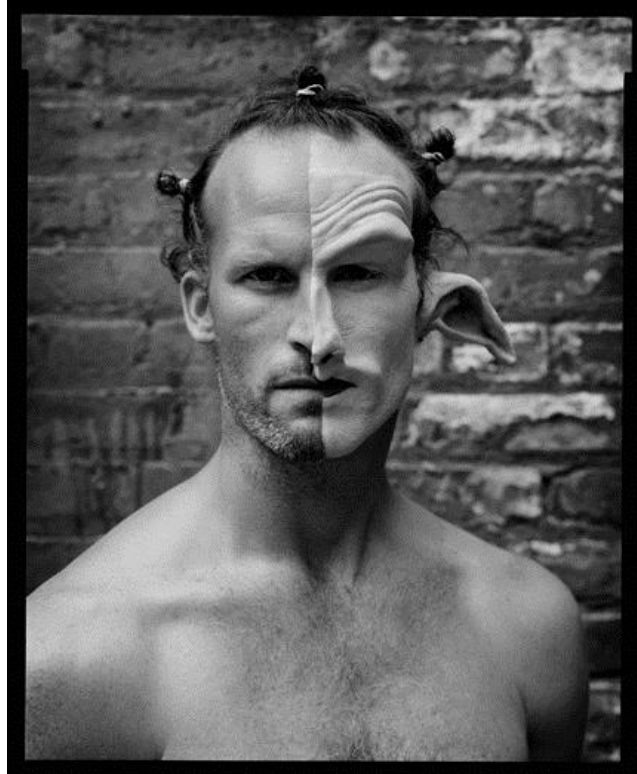
Hugo Boss Award. Guggenheim Museum. New York – USA.

El ciclo Creamaster fue premiado por el museo Ludwing de Colonia – Alemania en junio de 2002.



Universidad de Cuenca

f. Obra relacionada.



URL: <http://www.cinepanoramawordpress.com>



URL: <http://www.cinepanoramawordpress.com>



f.1. Denominación.

De la serie “Cremaster”

f.2. Características.

Año: 2009

Ciclo de 5 films

f.3. Técnica.

Arte digital 3D

f.4. Matriz discursiva.

El trabajo controversial de Matthew Barney combina en su obra, técnicas y acciones artísticas: dibujo, fotografía, escultura, instalaciones audiovisuales.

En la secuencia de 5 films, sin un estricto orden narrativo, llamados *Cremaster*, Barney concibe una serie de universos metafóricos como impactantes, mezcla de autobiografía y mitología y un espacio íntimo donde las imágenes y los símbolos están interconectados entre sí.

El modelo narrativo se enriquece con temas tan disímiles como la biología, la arquitectura o la geología⁴⁸.

⁴⁸ Ampliar información en: <http://www.imdb.com/name/nm0056030/>



3.5.13. Neil Harbisson

a. Datos personales.

Nacimiento: Belfast – Irlanda 1982.

b. Influencia: Net Art

c. Registro de obras.

URL: <http://www.cyborgfoundation.com>

d. Exposiciones recientes.

2008

Carnivora

2009

Asiagraph en Tokyo

2010

Ancient Civilizations/Alien Technologies

5º Bienal Internacional de Gravura do Douro

Festival international des Arts visionnaires Chimeria.

e. Reconocimientos.

2001

Premio a la creación escénica. Mataró – España.

2004

Premio europeo Top Talent, Europrix. Viena – Austria.

Premio Nacional de Innovación. Submerge, Bristol – Reino Unido.

2005

Premio mejor historia de Research TV. Londres – Reino Unido.

2010

“El sonido del naranjo”. Premio Cre@tic. IMAC. Mataró – España.

f. Obra relacionada.



URL: <http://www.cyborgfoundation.com>

f.1. Denominación.

En un chip multicolor

f.2. Características.

Año: 2012

Duración: 44 minutos

f.3. Técnica.

Video documental

f.4. Matriz discursiva.

La obra de Harbisson es una combinación de cibernética, color y movimiento. Ha colaborado en la creación de performances y happenings.

“En un chip multicolor” es un documental que narra la historia de Harbisson, que sufre de acromatismo (ver en blanco y negro). Le es implantado un chip “*Eyeborg*”. Cirugía que lo hibrida y transforma en el primer cyborg reconocido. El mecanismo permite a su cerebro, traducir en sonidos los colores, es decir escuchar un inusitado entorno cromático.



3.5.14. Orlan (Mireille Suzanne Francette Porte)

a. Datos personales.

Nacimiento: Saint Etienne – Francia 1947.

b. Influencia: Body Art

Carnal Art

c. Registro de obras.

URL: <http://www.orlan.eu>

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=IQ1Ph-Pprj4>

d. Exposiciones recientes.

2012

Museo de Arte Moderno de Bogotá. Hybridization and Refiguration.

Bogotá – Colombia.

The Andy Warhol Museum. The Factory Direct. Pittsburgh – USA.

Nuit Blanche. La Nuit des saviors. Paris – Francia.

Standard Bank Gallery. XX Century Masters. The Human Figure.

Johannesburg – South Africa.

National Museum UFRJ. From the cartography of power to the routes of knowledge. Rio de Janeiro – Brasil.

ARCO Madrid 2012. Booth Prometeo Gallery. Madrid – España.

Exit Art. Collective Performance. New York – USA.

Litvac Gallery. Liquids in Contemporary Art. Tel Aviv – Israel.

Museum of Modern Art of Zagreb. L'Amour du risqué. Zagreb – Croacia.

Wyspa Art Institute. Re act feminism. Gdansk – Polonia.

Teatro Valle. Promessa. Roma – Italia.

Festival Miradas de Mujeres. Indomitable Women. Madrid – España.



e. Reconocimientos.

2010

Medal of “Chevalier de l’Ordre du Mérite” awarded by the French Minister of Culture.

2008

Special Guest at photomiami. During art basel. Miami – USA.

2007

Golden medal Orlan’s natal town. Saint Etienne – Francia.

2006

Scholar residence at the Getty Research Institute in Los Angeles – USA.

2003

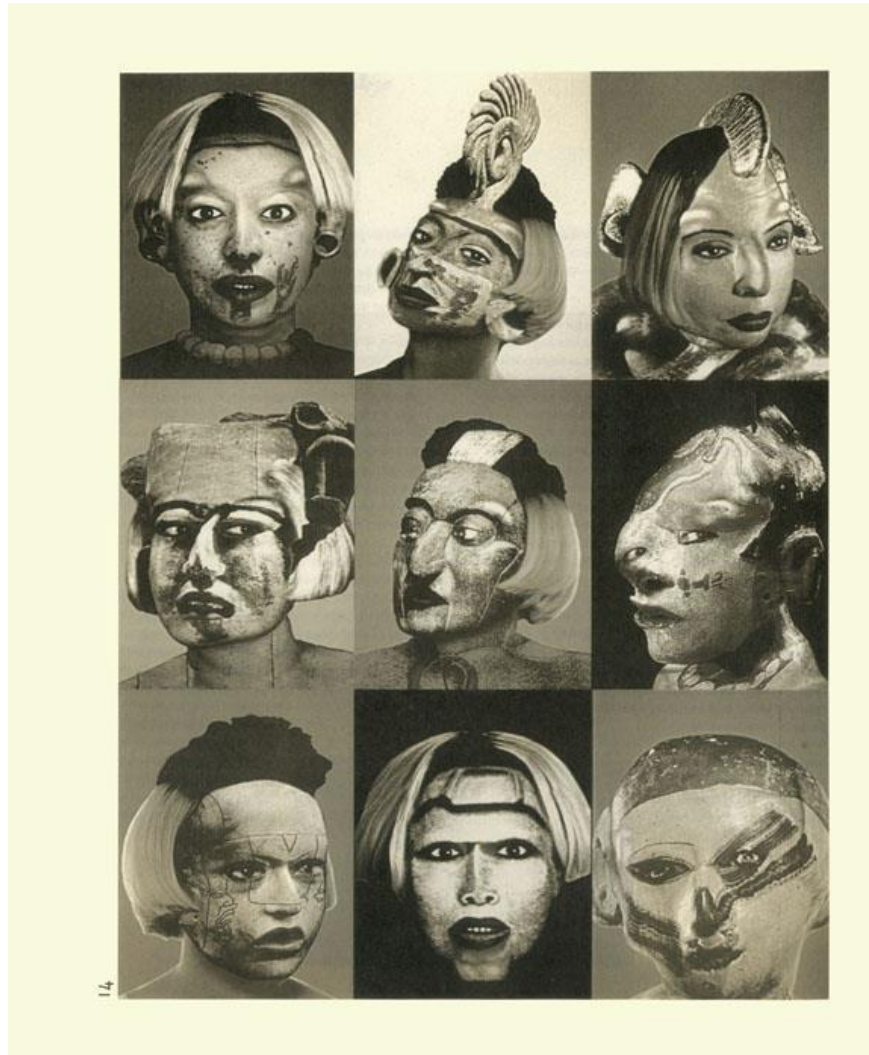
Honorary title of Chevalier de l’ordre des Arts et des Lettres from the Ministry of Culture. Paris – France.

1999

Arcimboldo Price for digital photography from Hewlett Packard. Paris – Francia.

Moscow Festival of Photography. Moscow – Russia.

f. Obra relacionada.



URL: <http://nitropress.blogspot.com>

f.1. Denominación.

Secuencia de la serie: La Reencarnación de Santa Orlan.

f.2. Características.

Año: 2009

Dimensiones: 390 x 600 DPI

f.3. Técnica.

Arte digital 3D



f.4. Matriz discursiva.

La hibridación corporal y la transformación biotecnológica de su cuerpo, es obsesión y tema de la obra de la artista francesa Orlan (Mireille Suzanne Francette Porte).

Pionera del Body Art, su obra ha sido punto de partida para otras manifestaciones artísticas relacionadas. La declaración de principios de Orlan: *“Mi cuerpo es mi software”* o *“ El ADN es el sinónimo de lo ultraconservador y de lo programado”* define la intención de transformar su anatomía en soporte de acción artística.

De sus transformaciones expresa en sus *Orlanconferences*⁴⁹: “La piel es decepcionante, es innecesaria, porque ser y parecer no coinciden, y la posesión de la piel da origen a toda una serie de malentendidos en las relaciones humanas.

Tengo la piel de un ángel, pero soy un chacal; la piel de un cocodrilo, pero soy un caniche, la piel de una negra pero soy blanca, la piel de una mujer pero soy un hombre. Nunca tengo la piel de lo que soy. No hay excepción a esa regla porque nunca soy lo que tengo.

En el *Manifiesto del Arte Carnal*⁵⁰ declara Orlan que:

¡El arte carnal no hereda la tradición cristiana, la resiste! El arte carnal ilumina el rechazo del cuerpo del placer y expone su debilidad. El arte carnal repudia la tradición del sufrimiento y del martirio, resituándolo, más que cambiándolo, reforzándolo más que disminuyéndolo [...] El arte carnal no es automutilación. El arte carnal transforma el cuerpo en lenguaje, invirtiendo la idea bíblica de la palabra hecha carne; la carne hecha palabra.

⁴⁹ Conferencia de Orlan, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 21 de abril de 1999.

⁵⁰ El Manifiesto se puede consultar en: <http://www.cicv.fr/creationartistique/online/orlan/manifeste/carnal.html>



El Manifiesto evidencia la crítica a la concepción del cuerpo cristiano como dualidad que divide alma de cuerpo. El dolor físico es una forma de resistencia a la tentación, expiación de culpas y camino de redención para alcanzar el paraíso prometido por la religión predominante en occidente.

Mi trabajo se revela contra lo innato, lo inexorable, lo programado, la naturaleza, el ADN (que es nuestro rival directo como artista de la representación). ¡Y Dios! Por poco que se crea en Dios, se podría decir que mi trabajo es blasfemo. Es un intento para que los barrotes de la jaula se muevan, intento radical e incómodo.

Y complementa: “Contrariamente al deseo del transexual, no deseo una identidad definitiva, estoy a favor de las identidades nómadas, múltiples, en movimiento.”

Orlan a partir de 1999 se ha sometido a múltiples intervenciones quirúrgicas con las que ha pretendido conseguir la transformación de su rostro y cuerpo con rasgos característicos de arquetipos de la historia del arte:

La nariz de Diana de Fontainebleau, la boca de la Europa de Boucher, la frente de la Gioconda de Leonardo, la barbilla de la Venus de Botticelli y los ojos de la Psique de Gérôme. (Mayayo, 2009: 109).

En la serie *La Reencarnación de Santa Orlan*, performances barrocos, complejos y costosos, utiliza medios audiovisuales, cirugía de implantes, hasta hibridar su cuerpo en una acción exploratoria de arquetipos femeninos extremos que representan diferentes rasgos étnicos y paradigmas de belleza física⁵¹.

⁵¹ Ampliar información en: <http://revistaneon.net/visual/66-performancesquirurgicos-orlan.html>



3.5.15. Pierre Matter

a. Datos personales.

Nacimiento: Haut Rhin – Francia 1964.

b. Influencia: Arte egipcio y griego.

Steampunk

c. Registro de obras.

URL: <http://www.pierrematter.com>

d. Exposiciones recientes⁵².

2008

Opera Gallery. New York – USA

Gong Zhen. Museo de Arte Contemporáneo. Shanghai – China.

2010

St´Art. Estrasburgo – Francia.

Casa Beato Sélestat. Francia.

2011

Opera Gallery. Dubai – Emiratos Árabes Unidos.

2012

Opera Gallery. Paris – Francia.

e. Reconocimientos.

1993

Medalla de Oro del mundo del Arte. Avignon – Francia.

1995

1º premio de escultura del Consejo de Europa. Estrasburgo – Francia.

1999

Escultura Premio de la Fundación Paul Richard Bandol. Francia.

⁵² Ampliar información en: <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/pierre-matter-sculptures/>

f. Obra relacionada.



URL: <http://tecnoculto.com>

f.1. Denominación.

Mechanoidbabe

f.2. Características.

Año: 2009

f.3. Técnica y materiales.

Escultura en metal: hierro, cobre y bronce.

f.4. Matriz discursiva.

Pierre Matter concibe una sucesión de seres híbridos, fusión de anatomía humana y elementos mecánicos típicos de la tendencia del *Steampunk*: retrofuturista y *ucrónico*.

Matter genera una relación simbiótica, un universo utópico en el que lo orgánico e inorgánico alcanzan puntos de encuentro, fusión y equilibrio.



3.5.16. Stelarc (Stelios Arcadiou)

a. Datos personales.

Nacimiento: Limassol – Chipre, 1964.

b. **Campo:** Arte del performance.

c. **Influencia:** Híbrido art

d. Registro de obras.

URL: http://www.stelarc.org/__.swf

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=OKEfJRe4uy>

e. Exposiciones recientes.

2009

Skin. Scott Livesey Galleries. Armadale VIC.

2010

Internet Ear. Laboratoria Art y Science Space. Moscú – Rusia.

2012

Suspensions – Scott Livesey Galleries. Armandale – VIC.

A partir de 1976 ha realizado más de 25 actuaciones de suspensión corporal con ganchos en la piel. En la actualidad está desarrollando un proyecto en el ciberespacio para lo cual se ha creado un *avatar* en un sitio de *Second Life*.

f. Reconocimientos.

1997

Profesor honorario de Arte y Robótica. Universidad de Carnegie Mellon. Pittsburgh – USA.

2000

Doctor Honoris Causa. Universidad de Monash. Melbourne – Australia.

2008



Universidad de Cuenca

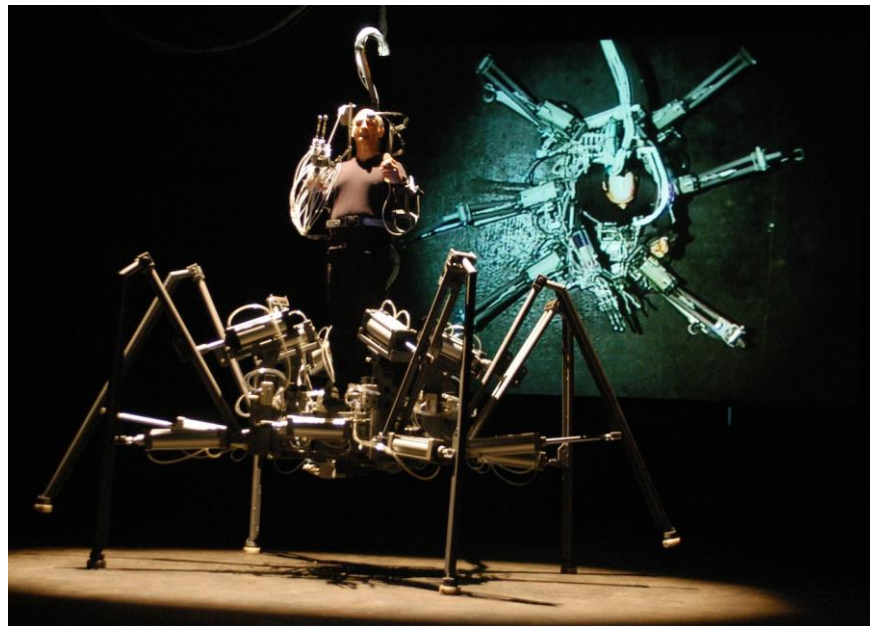
Investigador senior y artist in residence. Western Sydney – Australia.

2010

Premio Ars Electronica, categoría “Arte Híbrido”. Linz – Austria.

g. Obra relacionada.

De la serie “Exoeskeleton”⁵³



URL: <http://www.stelarc.va.com.au>

g.1. Denominación.

Muscle Machine: Hexapod

g.2. Características.

Año: 2002

Dimensión de la máquina: 5 m de diámetro.

g.3. Técnica.

Performance

⁵³ Ampliar información en: <http://stelarc.org/?catID=20227>



g.4. Matriz discursiva.

Stelarc es considerado un innovador dentro del campo de la acción metaperformativa. Fusiona efectos visuales y acústicos con artilugios mecánicos, prótesis robóticas, biotecnología y realidad virtual. El objetivo es expandir el cuerpo a través de prótesis e implantes. Una alternativa de evolución. Su propuesta es de un marcado carácter individualista. Pretende rehacer el concepto de especie mientras abandona la noción de comunidad.

Hay dos conceptos fundamentales en la obra de Stelarc, lo obsoleto y limitado del cuerpo humano y la posibilidad de ser potenciado por dispositivos tecnológicos. Y por otro, el concepto de *Tecnoevolución*, la interacción a nivel biológico entre el cuerpo y los adelantos de la ciencia. Se describe a sí mismo como:

Un guía en la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias, un escultor genético, un arquitecto de los espacios interiores del cuerpo, un cirujano primigenio, un alquimista de la evolución, provocador de mutaciones y transformador del paisaje humano.

Al comentar sobre la performance *Muscle Machine: Hexapod*, reflexiona: “El cuerpo ya no ve ni oye el mundo real, sino que percibe otros espacios: el *ciberespacio*. Un cuerpo parásito que se mueve y responde ópticamente a un espectro sensorial extremo y expandido”.

Muscle Machine: Hexapod, se estructura en base a un robot que simula el exoesqueleto de un insecto andante de seis patas y aproximadamente cinco metros de diámetro. Es un sistema de *interfaz espacial*, hombre-máquina híbrida, con una coreografía visual-auditiva, en la que los componentes se encuentran completamente integrados, en perfecta sincronía. El gesto artístico es difuminar la individualidad del componente orgánico e inorgánico.



3.5.17. Ziwon Wang

a. Datos personales.

Nacimiento: Seúl – Corea del Sur 1961.

b. Influencia: Jean Shin

Ciberpunk

c. Registro de obras.

URL:<http://www.hanmigallery.co.uk/Artists/Ziwon%20Wang/WANGImages.html>

URL:<http://http://laughingsquid.com/meditating-mechanical-cyborg-sculptures-by-ziwon-wang>

d. Exposiciones recientes.

2008

“Z”, Yoshiko Matsumoto Gallery. Amsterdam – Holanda.

2009

Extended Movement. Kring Gallery. Seoul – Korea.

I Robot. Soma museum. Seoul – Korea.

Robot City Masan. 3.15 Art Center. Masan – Korea.

Incheon International Digital Art Festival. Incheon – Korea.

2010

Korean Art Show. New York – USA.

New Faces. BAE Gallery. Chicago – USA.

Su obra se ha expuesto colectivamente en ciudades como: New York, Tokio, Munbai, Beijing, Hong Kong y Amsterdam.

e. Reconocimientos.

2010

Premio Eun. Seleccionado para el programa nacional de Arte Studio en Corea.



Universidad de Cuenca

f. Obra relacionada.

De la serie “Cybernetic, kinetic sculptures”



URL: <http://laughingsquid.com/meditating-mechanical>

f.1. Denominación.

Meditating

f.2. Características.

Año: 2009

f.3. Técnica y materiales.

Escultura en resina con dispositivos mecánicos y electrónicos.



f.4. Matriz discursiva.

Ziwon Wang explora la relación: ser humano-máquina, desde una concepción oriental del cuerpo. Construye autómatas futuristas; seres humanos “evolucionados” en cyborgs que evocan monjes budistas en actitud de oración o meditación.

En la puesta en escena de la obra incluye movimientos sutiles en sus autómatas, utilizando series de engranajes y dispositivos electrónicos integrados.

Las esculturas cibernéticas de Wang cuestionan la identidad humana en un mundo inevitablemente influenciado y rebasado por la tecnología que se encuentra en constante evolución. Posthumanos con expresión meditativa que se juxtaponen a mecanismos aparentemente incompatibles con su naturaleza corporal.

En la serie “Cybernetic, kinetic sculptures”, Wang, en un gesto artístico de reinvención, toma rasgos de su cuerpo; los combina con la artificialidad máquinica. Ejercicio de hibridación ante el cual el espectador no puede ser indiferente. Paradoja existencial que siembra incertidumbres y preguntas sin respuestas definitivas⁵⁴.

⁵⁴ Ampliar información en: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-sculptural-stages-of-cyborg-life>



Capítulo 4: Hibridación corporal.

Señales en el arte del entorno.

4.1. Antecedentes.

El arte en Latinoamérica posee una larga práctica de apropiaciones como estrategia de resignificación de discursos originados en otras regiones del planeta. La hibridación corporal no es excepción.

Desde la reformulación de patrones pictóricos europeos presentes en el arte colonial de la región, pasando por el emblemático *Manifiesto Antropofágico*⁵⁵ (1928) de *Oswald de Andrade* (1890-1954). El aporte del antropólogo brasileño Eduardo Viveiros de Castro (1951) con el *Perspectivismo* y *Multinaturalismo*, hasta las apropiaciones críticas y reflexivas desarrolladas a partir de los ochenta e influidas por las teorías de la postmodernidad.

El escenario actual en Latinoamérica revela medios de difusión masiva controlados y censurados por grandes corporaciones económicas y en casos puntuales, el poder político dominante. Los medios digitales, el espacio virtual de la web, hoy en auge, no son de acceso democrático a un sector de la población, generalmente el más vulnerable

La relación arte-tecnología se ha manifestado en el territorio a través de propuestas locales y desde dos tendencias: el optimismo tecnológico y la línea cuestionadora y crítica. De acuerdo con estas corrientes se ha seleccionado artistas, discursos y obras que resultan trascendentales y convergen en la línea investigativa planteada. Es importante destacar el aporte de los especialistas entrevistados como referente de información.

⁵⁵ Manifiesto Antropofágico fue publicado en la Revista de Antropofagia, año 1, Nro 1 de mayo de 1928.



En la línea optimista que intenta superar la indiferencia estética, el vacío conceptual. Resalta la obra de *Gyula Kósice* (1924) y *Lucio Fontana* (1899- 1968) desarrolladas en materiales alternativos, donde el protagonista es el neón. El argentino *Julio Le Parc* (1928) y el cinetismo; Los artistas brasileños contemporáneos *Roberto Moriconi* (1932-1993) y *Mauricio Salgueiro* (1936), intervienen espacios empleando artilugios mecánicos. El *Computer art* del brasileño *Waldemar Cordeiro* (1925- 1973) son discursos consolidados en la región.

En la corriente cuestionadora se alinean las secuencias en video del colombiano *Raúl Marroquín* y del peruano *Francisco Mariotti*. Las experimentaciones seudo-científicas de *Luis Benedit* (1937- 2011) o los sistemas y circuitos energéticos de *Victor Grippo* (1936- 2002).

Dentro de la tendencia crítica se enmarca aquella que se apropia de tecnologías obsoletas, el *low tech*, una forma de rebatir la alta tecnología representada en el *high tech*. La primera es una propuesta extensa que reflexiona sobre la crisis y paradoja que plantea la carrera tecnológica en Latinoamérica.

Ejemplo las instalaciones electrónicas: *Atari Noise* del mexicano *Arcángel Constantini* (1970) que ha utilizado la obsoleta tecnología Atari como apelación a la memoria colectiva. Destaca la obra del argentino *Edgardo Vigo* (1928-1997) y sus *Máquinas inútiles*⁵⁶. Mecanismos estrambóticos con una estética corrosiva, realizadas en madera y destinadas a no funcionar, una forma de cuestionar la tecnología de la cual siempre desconfió. Son discursos regionales precursores, de los más significativos, pero aun sin conexión evidente con el trabajo de múltiples aristas que desde este territorio hoy participan en la ampliación de los límites del arte de mano de tecnologías emergentes.

⁵⁶ Información sobre Edgardo Vigo y las Máquinas inútiles en: <http://edant.revistaenle.clarin.com/notas>



4.1.1 El caso ecuatoriano.

Al rastrear antecedentes, en el caso ecuatoriano, resulta pionera la literatura. Aporta el género de la narración fantástica, de anticipación; el cuento de ficción, la “*short short story*” o minicuento.

En este campo se destacan dos autores relativamente cercanos en tiempo y espacio: *Santiago Páez* con la colección de cuentos *Profundo en la galaxia*⁵⁷ (1994) y *Abdón Ubidia*, con la continuación de la serie *Divertimentos*, llamada: *El palacio de los espejos*⁵⁸ (2012).

En *Profundo en la galaxia* el autor explora con creatividad mundos lejanos. Imagina seres híbridos, habitantes de mundos alternativos. Fusión de tecnología y música (pasillo: *Lamparilla*), extraño *leitmotiv* que se repite a lo largo de la narración.

El palacio de los espejos, secuencia de relatos con muchas facetas, en las que Ubidia inventa universos utópicos, deforma imágenes a manera de espejos de feria. Se trata de una especie de *bestiario* por el que deambulan seres entre humano, criaturas robot biológicos o clones personales.

Reflexiona sobre el hipotético peligro al imaginar o inventar “*algo*” cualitativamente superior o distinto a los productos de la mente humana. “Muchos han visto en ese miedo una metáfora. La mente del hombre sostienen es analógica e incapaz de pensar -o inventar- algo distinta de sí misma”... y complementa “Sólo podemos imitarnos. No es posible pensar lo impensable” (Ubidia, 2012:9) el autor considera que la humanidad está condenada a replicarse infinitamente en un arquetipo de universo fractal.

⁵⁷ Ansaldo, Cecilia, ed. *Antología del cuento ecuatoriano*. Quito, Alfaguara, 2011.

⁵⁸ Ubidia, Abdón. *El palacio de los espejos*. Quito, Alfaguara, 2012.



Resalta en el cuento: *De los robots biológicos*, el texto “Sólo somos mecanismos biológicos, robots limitados, ingenios hechos, acaso, por otros ingenios” (Ubidia, 2012:38) especula con la posibilidad de una humanidad creada por otra especie exógena, que se extinguió o simplemente la eliminamos.

Espacios que contribuyen al imaginario colectivo de un país carente de una sostenida tradición en lo que a literatura de ciencia ficción se refiere. Antecedentes que conducen a una pregunta para el debate ¿En qué podría aportar un país andino en vías de desarrollo, en un campo en que la ciencia y la tecnología son fundamentales?

En principio el Ecuador es un país dependiente en varios aspectos, con un desarrollo tecnológico primario y un escaso grado de influencia en la globalidad. Generalmente ausente del debate sobre el papel del arte en la actualidad. Lejano de la mirada y el diálogo establecido por la esfera norte-norte. Condición que se confirma a la hora de establecer un canon sobre artistas de la hibridación, presentado en capítulos anteriores.

En otro aspecto es preciso reflexionar sobre si ¿El arte en el Ecuador ha transitado por un camino consistente hacia lo que se podría conceptualizar como modernidad? o por el contrario no ha atravesado y consumado la mencionada etapa histórica.

Bajo este panorama embrionario emergen en el país, propuestas artísticas que intentan enmarcarse en lo postmoderno, que tratan de replicar a través de una reflexión más o menos profunda el fenómeno de la hibridación y concretamente el proceso estético del cuerpo intervenido, su “*cyborgización*”, la paradoja de humanos robotizados o robots humanizados desde tópicos como la tecnología digital, la realidad virtual y/o el tejido informático actual.



4.2. Daniel Idrovo. Pos@humano

Como referente se profundiza en la propuesta de Daniel Idrovo, arquitecto y artista ecuatoriano, que parte de un ejercicio de simulación, de intervención corporal en maniqués, prototipos de seres cyborg. Discurso que lo inserta en la globalidad desde su formación académica en Ecuador y Alemania, sus contextos y entornos.

4.2.1 Registro de propuesta.

a. Datos personales.

Nacimiento: Cuenca – Ecuador 1977.

Contacto: Margaritas s/n
Ed. Margaritas II
Cuenca – Ecuador

Mail: info@creativa.ec

b. Influencia: Arquitectura Poshumana.

c. Registro de obras.

www.youtube.com/watch?v=mkfL65vmYkw

www.youtube.com/watch?v=ktEQZphu7tw

www.youtube.com/watch?v=4WHYMyYpF_w

www.elmercurio.com.ec/350219-daniel-idrovo-fusiona-el-arte-con-lo-tecnologico

d. Exposiciones recientes.

Instalaciones de Arte:

2003

X-Team Surfaces. Frankfurter Positionen. Frankfurt am Main – Alemania.

2005

The Frankfurt Living Room. Estación de trenes “Hauptwache”. Frankfurt am Main – Alemania.



2008

Proyecto Enlazarte. Quito – Ecuador.

Exhibiciones Individuales:

2001

“Punto y línea”. Galería Banco del Pacífico. Cuenca – Ecuador.

2002

“Punto y línea”. Galería Mondrian. Quito – Ecuador.

2008

“La era electrónica”. Alianza Francesa. Quito – Ecuador.

2010

“Mundos paralelos”. Teatro Nacional Sucre. Quito – Ecuador.

Exhibiciones Colectivas:

1999

Consejo Provincial. Art Gallery. Cuenca – Ecuador.

2004

Staedelschule Gallery. Frankfurt am Main – Alemania.

2006

Staedelschule Gallery. Frankfurt am Main – Alemania.

e. Reconocimientos

2012

Seleccionado para exponer la muestra: Pos@humano, dentro de los programas paralelos de la XI Bienal de Cuenca.

f. Publicaciones.

2005

“The Posthuman Architecture”

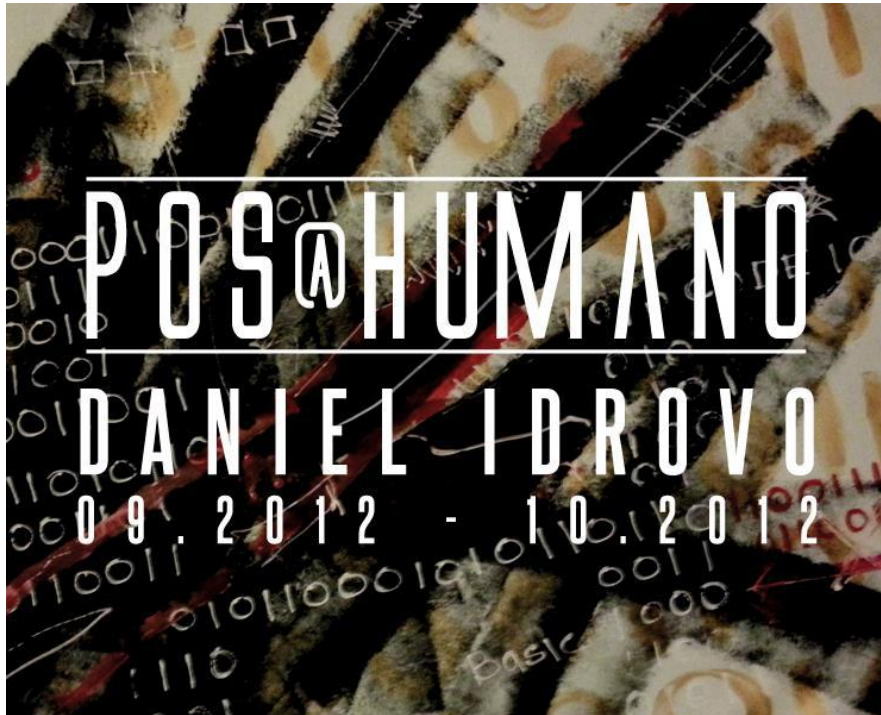
Staatliche hochschule für bildende künste.



Universidad de Cuenca

g. Exposición relacionada.

Pos@humano



Daniel idrovo. Afiche de exposición. MAMC. 2012.



Universidad de Cuenca



Daniel idrovo. In-Between. Acrílico sobre lienzo. 220x130 cm. MAMC. 2012.



Daniel idrovo. Exposición Pos@humano:
We are cyborgs. MAMC. 2012.



Universidad de Cuenca



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012.

g.1.1 Denominación.

We are cyborgs 1.

g.1.2 Características.

Año: 2012

g.1.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012.

g.2.1 Denominación.

We are cyborgs 1.

g.2.2 Características.

Año: 2012

g.2.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012.

g.3.1 Denominación.

Efecto Facebook.

g.3.2 Características.

Año: 2012

g.3.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012.

g.4.1 Denominación.

Efecto Facebook.

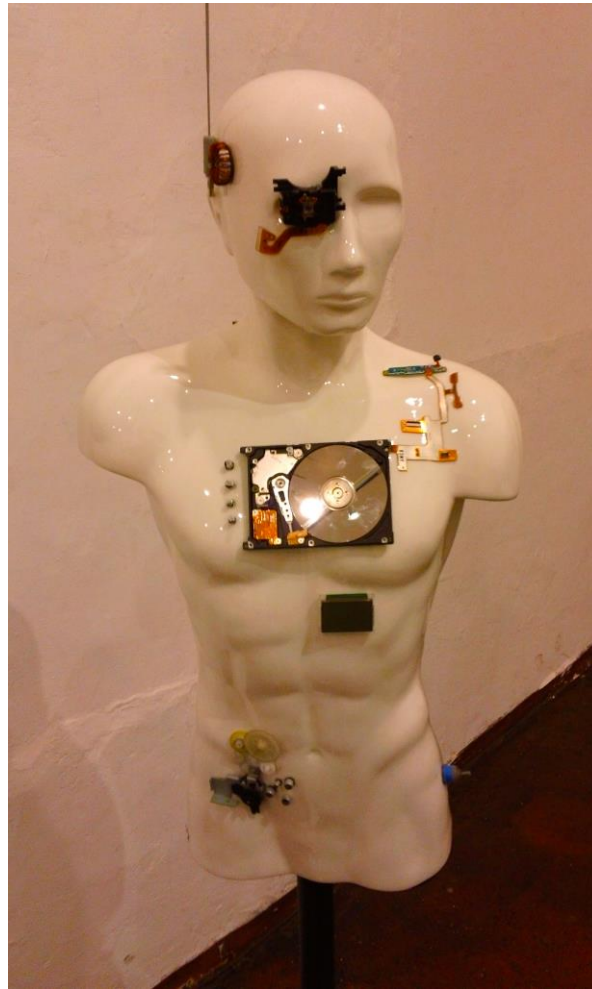
g.4.2 Características.

Año: 2012

g.4.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012.

g.5.1 Denominación.

Constante cambio 1.

g.5.2 Características.

Año: 2012

g.5.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012

g.6.1 Denominación.

Constante cambio 2.

g.6.2 Características.

Año: 2012

g.6.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Exposición: Pos@humano. MAMC. 2012

g.7.1 Denominación.

Constante cambio 2.

g.7.2 Características.

Año: 2012

g.7.3 Técnica y materiales.

Escultura en cerámica vidriada intervenida con partes de dispositivos electrónicos.

Pedestal de hierro.



Daniel idrovo. Matrix, fragmento. Acrílico sobre lienzo. 220x130 cm. MAMC. 2012.

f.4 Matriz discursiva.

La propuesta emergente de Daniel Idrovo cuestiona las narrativas utópicas que deliberan sobre el tránsito de la humanidad por un territorio binario de pares semánticos posmodernos. Se decanta por un nuevo dualismo: carne y ciberespacio. Para el artista, carne y máquina se excluyen o se fusionan en un nuevo ser que fractura dualidades.

Considera una realidad inevitable la anexión, o más radical, la inserción de dispositivos *high tech*, con inteligencia artificial, en el cuerpo orgánico como un proceso estético, de metamorfosis evolutiva, ineludible en la conformación del cyborg: réplica, imitación, incluso superación de la morfología humana.

Carlos Rojas en el catálogo de presentación de Pos@humano, observa al referirse a la obra de Idrovo y su contexto:



Navegamos entre el interior y el exterior, transitamos sin solución de continuidad entre fuera y dentro, nos hemos convertido en una cinta de Moebius.⁵⁹[...] Los aparatos se han incrustado en los cuerpos; sin ellos simplemente dejaríamos de existir socialmente, terminaríamos aislados. Entrar en el mundo de los otros exige que estemos conectados, literalmente.

Es decir, la tecnología rebasa la capacidad humana, exige sumisión, expande dimensiones y logra mediante el empleo de códigos registrados en una *taquigrafía virtual*, conexiones inusitadas, sin tiempo y territorio definido.

Tecnología como factor no neutral, que produce incertidumbres en la cultura. Hay sentimientos de incomodidad, de opresión, de desequilibrio, y sin embargo presenta alternativas de evasión a las reticencias humanas. Tecnología que genera prótesis y dispositivos digitales que convierten a la especie humana en terminales de una omnipresente *Maquinósfera*⁶⁰ que se expande por territorios reales y virtuales.

Carlos Rojas en el catálogo de presentación de la muestra, concluye puntualizando en la narrativa de Daniel Idrovo develada en Pos@humano:

No toma una posición en el debate carne-máquina. Hace algo más importante: vuelve visible esa carne penetrada por instrumentos, en una erótica que es al mismo tiempo, deseo, rechazo, placer y dolor.

Como consecuencia el cuerpo intervenido, protésico y transgresor, se desliza de una concepción estable y acabada a un proyecto cíclico de reinención y reconstrucción invasiva y descarnada que va del todo a las partes.

⁵⁹ Cinta de Moebius: superficie con una sola cara. Matemáticamente se constituye en un objeto no orientable.

⁶⁰ Maquinósfera: Término empleado por Carlos Rojas Reyes en la tesis: Movimientos Sociales, antiglobalización. Prácticas y discursos. Una nueva concepción de planeta globalizado, su biosfera, noosfera...



Conclusiones

“La nueva condición de la obra de arte se resume en tres palabras: efímera, cinética y fría [...] de auras frías e iconofagias”

Álvaro Cuadra

Partiendo desde el interés personal por el tema tratado y el planteamiento inicial de la investigación que discurre en el fenómeno de la hibridación corporal como proceso con significación estética y acción artística, se demuestra el colapso de la representación corporal y la ambigüedad del cuerpo humano en su concepción posmoderna. Su acoso tecnológico, reflejado en prácticas como la clonación, la implantación de dispositivos maquínicos o digitales, hasta su desencarnación, expansión, metamorfosis, nomadismo, combustión, virtualización y evanescencia absoluta.

Se rastrea la deriva individualista del ser por universos fractales, dimensiones híbridas, laberintos dualistas, códigos posbinarios, con límites difusos entre lo orgánico e inorgánico, entre lo concreto y lo virtual, hecho que le otorga características proteiformes, cualidades omnipresentes y volátiles.

Se registra el advenimiento de la *cibercultura* como último movimiento creativo del segundo milenio con proyección al tercer milenio que ha desplegado nuevos lenguajes visuales; otras representaciones formales y simbólicas.

Una nueva cultura en una sociedad *tecno-utópica*, que como una omnipresente “*Matrix*”, ha desequilibrado la noción lineal de las coordenadas: tiempo-espacio; ha modificado significantes, reasignado roles y generado un nuevo *sensorum* de masas impulsado por los mass media, las redes sociales y los navegantes nómadas en el entramado del Internet y su telaraña informática.



Internet que expande dimensiones, construye y/o deconstruye identidades, genera otras formas de relación y cuestiona paradigmas de linealidad y narratividad en la comunicación. De esta manera, Internet viabiliza hoy, que cualquiera elija ser “cualquier cosa”, incluso uno o varios “*Avata*”.

Cibercultura que propicia otros imaginarios, inéditas concepciones del yo, en un ejercicio que desdibuja el perímetro corporal. En las que es posible la intervención invasiva del cuerpo humano, la incubación de una fauna inusitada, que se desliza del cuerpo hibridado a la posibilidad analítica del *cyborg posgenérico*, inmune a la angustia de la soledad, al vacío, a la dependencia y cuya frontera eventual es el *autómata*. Fauna *ciberandrógena* que en su propia hibridez simbiótica es signo de los tiempos de la *hipertecnología*.

Queda demostrada la influencia de la tecnología, analógica y/o digital; los efectos de la convergencia tecno-científica en los lenguajes emergentes del arte actual. Tecnología como medio de extensión de sensaciones y modificación corporal, que franquea espacios concretos y/o virtuales y replantea la concepción de “*aura*” por una inédita “*aura virtual*” que se despliega frente a la nueva reproductibilidad digital del arte.

Tras un ejercicio metodológico de exploración taxonómica, basado en diferentes parámetros se ha propuesto un canon emergente de artistas, cuyo discurso explora con diversa profundidad el proceso trans-posthumano, teniendo al cuerpo, los cuerpos, o su cuerpo, concreto o virtual, como fetiche y protagonista de obra.

De esta exploración, se evidencia las diferencias, los desequilibrios marcados entre territorios, la globalidad, la periferia, el entorno: el mundo, Latinoamérica, Ecuador.



En este sentido, Latinoamérica, que es parte del todo por efecto de la globalización, sometida a las mismas leyes biopolíticas, socioeconómicas, pero como territorio periférico, atravesada por procesos históricos, intereses, narrativas y miradas artísticas que intentan engendrar identidades propias, en ciertos casos, inconexas con la problemática del Norte; otras compartidas, como el fenómeno de la migración humana o la hibridación cultural.

Otra perspectiva representa la posición de *Eduardo Viveiros de Castro* en *Le marbre et le myrthe. De l'inconstance de l'âme sauvage*. (1993), parafraseando al antropólogo francés *Bruno Latour*, cuando reflexiona sobre Latinoamérica al afirmar que: nunca hemos sido primitivos, nunca hemos sido premodernos. Afirmación, que considera, es consecuencia de la incompletud de Occidente que no terminó por atravesar la modernidad.

Respecto a la hibridación corporal el discurso del arte en Latinoamérica registra una tendencia al trabajo con el cuerpo y su intervención orgánica. En lo inorgánico, parte de una tradición de apropiación caníbal de tecnologías emergentes, el denominado *low tech*. Se inscriben en este contexto, discursos en los que es evidente la pérdida de fe en el “*progreso depredador*”, el desencanto por la tecnología y la máquina como factores de innovación y alcance de utopías: la superación de lo obsoleto, lo decrepito, lo abominable y perecible del cuerpo.

Las diferencias y desencuentros con el Norte, inmerso en un diálogo horizontal, se acentúan entre otros aspectos por el acceso, en aquel territorio, de tecnología *high tech*. Por la gestión de presupuestos a través de auspicios públicos y privados. Por la constante apertura de ferias y eventos en los que convergen arte y tecnología (ejemplo: la transnacional *Apple*). Por las adecuadas estrategias de marketing y espacios de difusión impulsados por los mass media, incluidos los entornos virtuales expandidos en la piel del ciberespacio.



Respecto al entorno inmediato, se verifica lo incipiente y esporádico de la propuesta ecuatoriana y el aporte pionero de la literatura como medio de expresión en los géneros de lo fantástico y ciencia ficción.

El caso Pos@humano de Daniel Idrovo, arquitecto y artista de formación dual, en el país y Alemania, el sur y el norte. Su discurso discurre en la incompletud de la evolución humana y el apoyo de la tecnología para perfeccionarla. Propuesta que resulta ser punta de lanza y que asume otros territorios: insólitos, inexplorados, incluso ajenos a los discursos recurrentes en el arte ecuatoriano.

Con la expansión de la investigación han surgido tópicos que resultan controversiales, y son producto de esta época de fluctuaciones y desequilibrios. Interrogantes como: ¿será el cyborg y sus variantes, construcciones antinaturales y transgresoras, la realización plena de la utopía estética del ser? y como consecuencia ¿tiene el arte y los parámetros estéticos sentido en la actual fase de hibridación de la especie humana?. Eventualmente estos parámetros estéticos no se han diluido; han mutado y ajustado a los nuevos lenguajes del arte.

Es evidente la intencionalidad estética, utópica, trasgresora en el diseño, de la implantación y penetración de los dispositivos tecnológicos, las prótesis, las extensiones corporales, fálicas, hasta la virtualización íntegra del “ser”.

Utopía estética en la que el nuevo “ser”, podrá darse forma, reconstruirse, reinventarse. Cambiar el genoma, trocar su destino, habitar otros territorios, convertirse en Dios. Y sin embargo ¿podrá también redimirse en él, el discurso de la diferencia? Los cuerpos transmutan, las ideologías no necesariamente.

En este nuevo “ser”, pervive un cuerpo sin límites definidos. Un cuerpo inacabado, dúctil y maleable, ubicuo e infinito en duración. El más utópico e inmaculado cuerpo incorpóreo... el cuerpo después del cuerpo.



Universidad de Cuenca

El devenir del arte, si no ha sido dado por muerto⁶¹, el de la tecnología, eventualmente lo dilucidarán. Singularidades que generan un vórtice en el umbral entre realidad y virtualidad de la que no se vislumbra escape, por ahora, posible...

⁶¹ Expresión basada en el texto: *After the End of Art*, de Arthur Danto, editado en 1997.



Fuentes de investigación.

Bibliografía:

- Adorno, Teodor. *Sociedad*. Barcelona, Orbis, 1983.
- Aronowitz, Stanley. *Tecnociencia y cibercultura*. Buenos Aires, Anagrama, 2000.
- Ansaldo, Cecilia, ed. *Antología del cuento ecuatoriano*. Quito, Alfaguara, 2011.
- Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona, Anagrama, 2000.
La ilusión vital. Madrid, Siglo XXI, 2002.
- Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires, KATZ, 2007.
- Bourdieu, Pierre. *Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo*. Madrid, Crítica, 1986.
- Brea, José Luis. *El net.art y la cultura que viene*. Bogotá, UNC, 2009.
- Buber, Martin. *¿Qué es el hombre?*. México, Fondo de Cultura Económica, 1967.
- Castro Flórez, Fernando. *El arte en tiempo de la demolición*. Murcia, Ed. Cendeac, 2003.
- Cuadra, Álvaro. *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*. Santiago, Ediciones LOM, 2003.
Los bigotes de la Mona Lisa. De la ciudad letrada a la ciudad virtual. Debates Críticos: Revista institucional/Universidad ARCIS. Santiago, 2, 2003: 61-65.
- Chandler, Daniel. *Semiótica para principiantes*. Quito, Abya Yala, 2001.
- Danto, Arthur. *El abuso de la belleza*. Barcelona, Paidós, 2005.



- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *El Anti Edipo: Capitalismo y Esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 1995.
- De Kerchove, D. *La piel de la cultura*. Barcelona, Gedisa S. A, 1999.
- Díaz, Esther. *Posmodernidad*. Buenos Aires, Biblos, 2000.
- Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Barcelona, Gustavo Gili, 1990.
Historia de la belleza. Barcelona, Lumen, 2004.
- Feyerabend, Paúl. *Adiós a la razón*. Ediciones Altaya, 1987.
- Fidler, Roger. *Mediamorfosis*. Buenos Aires, Granica, 1998.
- Foucault, Michel. *El cuerpo utópico, las heterotopías*. Buenos Aires, Nueva Visión, 2010.
- García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires, Paidós, 2001.
¿Qué es un dispositivo?. A Parte Rei 74, 2011.
- Gubern, Roman. *El eros electrónico*. Madrid, Taurus, 2000.
- Guasch, Ana. *El arte del siglo XX en sus exposiciones*. Barcelona, Serval, 1997.
- Haraway, Donna. *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid, Cátedra, 1995.
- Jameson, Frederic. *Teoría de la posmodernidad*. Madrid, Trotta, 1995.
- Rosenkranz, Karl. *Estética de lo feo*. Madrid, Julio Ollero ediciones, 1992.
- Lasch, Christopher. *La cultura del narcisismo*. Santiago, Ed. Andres Bello, 1999.
- Levi, Pierre. *Cibercultura*. Santiago, Dolmen, 2000.
- Mitchell, W.J.T. *Mostrando el ver: Una crítica de la cultura visual*. Murcia, CENDEAC, 2003.



- Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas*. Buenos Aires, Paidós, 1995.
- Ranciére, Jacques. *Sobre políticas estéticas*. Barcelona, Bellaterra, 2005.
- Ramírez, Juan y Jesús Carrillo, eds. *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Madrid, Anzos, 2009.
- Rodríguez Moscatel, Laura. *El laberinto cibernético, una introducción al neo nomadismo*. (Tesis inédita de maestría). Universidad Politécnica de Valencia, 2009.
- Rojas, Carlos. *Estéticas Caníbales. Del canon posmoderno a las estéticas caníbales*. Cuenca, POARCO, 2011.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns*. Buenos Aires, Editorial Taurus, 1998.
- Torrijos, Fernando. *Estéticas Transhumanas. Del ciborg al androide*. Barcelona, Scripta Nova, 2004.
- Ubidia, Abdón. *El palacio de los espejos*. Quito, Alfaguara, 2012.
- Vásquez Rocca, Adolfo. *Lo Abjecto y Monstruoso en el Arte de Vanguardia*. Santiago, Escáner Cultural, 2006.
- Vattino, Gianni. *La Sociedad Transparente*. Barcelona, Paidós, 1996.
- Viveiros de Castro, Eduardo. *Metafísicas Caníbales*. Buenos Aires, KATZ, 2010.



Linkgrafía:

<http://www.absolutnetwork.com/lucy-mcrae-la-arquitecta-del-cuerpo-del-futuro/>
http://arteoscurodarkart.blogspot.com.es/p/blog-page_12.html
<http://elniuton.com/territorio/territorio.html>
<http://www.ernstfuchs-zentrum.com>
<http://esteticascanibales.blogspot.com/>
<http://hum.unne.edu.ar/revistas/postgrado/revista5/articulos/dieringer.pdf>
<http://humanityplus.org>
<http://monstruoteca.blogspot.com/2011/07/geminoide-robot.html>
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/17/mayteaguiar.pdf>
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/27/anasvaldellos.pdf>
<http://seres-biomecanicos-de-kazuhiko.html>
<http://tecniarts.com/stelarc-cuerpo-humano-dispositivo-obsoleto>
<http://transhumanist.biz>
<http://www.transhumanism.gr/new/?cat=12>
<http://we-make-money-not-art.com/archives/cyborgs/>
<https://www.artesfactoblog.wordpress.com>
http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_jornadas_IV/Daniel_Lopez.pdf
<http://www.cyborgfoundation.com>
<https://www.extropy.org>
<https://www.giger.com/gigerframeset.php>
<http://www.mechanicalmirage.com/making-01.html>
<http://www.observacionesfilosoficas.net/artedegenero.htm>
<http://opresivo.blogspot.com/2012/11/kazuhiko-nakamura-retratos-mecanicos.html>
<https://www.rae.es>
<http://www.proyectocontinnum.com>



Videografía:

- Björk. (1 de junio de 1999). Homogenic-All is full of love. Recuperado de: <http://bioclipia.com/bjork-all-is-full-of-love-videoclip>
- Case, A. (diciembre de 2010). Ahora todos somos cyborgs. Recuperado de: http://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now.html
- Danta R. (4 de mayo de 2012). Continuum, conferencia de Richard Danta: Cyborg.
Recuperado de: http://www.youtube.com/watch?v=5Rm_Rs9VuAU
- Harbisson, N. (3 de diciembre de 2011). I listen to color. Recuperado de: <http://www.ted.com>
- MacRae, L. (27 de mayo de 2013). Cuerpo y tecnología. Recuperado de: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/buenas-ideas-ted/cuerpo-tecnologia-lucy-mcrae/1840800/>
- Rinaldo, K. (1 de junio de 2000). Autopoiesis. Recuperado de: <http://www.youtube.com/watch?v=qLYvF83Qrrc>
- Stelarc. (abril de 2013). STRP Biennale 2013: Exoeskeleton. Recuperado de: <http://vimeo.com/61022843>
- Vita-More, N. (20 de junio de 2012). Transhumanism and Designer Experience. Recuperado de: <http://hk.humanityplus.org>



Webgrafía:

- Ćosić, Vuk, *Una historia inacabada*. Internet. si.linkedin.com/in/vukcosic – Eslovenia
Acceso: 6 – mayo – 2012, 20h30.
- Garay, Andrea, *El asco y lo grotesco dentro del arte contemporáneo*. Internet. <http://es.scribd.com/doc/49957487/El-asco-y-lo-grotesco-en-el-arte-contemporaneo>
Acceso: 5 – enero – 2013, 20h20.
- Hadow, Douglas, *Hipsters must die*. Internet. www.adbusters.org/magazine
Acceso: 7 – octubre – 2012, 23h24.
- Idrovo, Daniel. “*The posthuman architecture*”. Correo electrónico al autor. Septiembre de 2013.
- Koblin, Aaron, *Visualizando nuestra humanidad*. Internet. geeksroom.com/2011/06/charlas...aaron-koblin.../50762/
Acceso: 10 – mayo – 2012, 22h15.
- Kogler, Peter, *El Digital performance*. Internet. tecniarts.com/peter-kogler-espacios-virtuales/-Espana
Acceso: 20 – mayo – 2012, 21h00.
- Marinetti, Tommaso, *Manifiesto futurista (1909)*. Internet. Advance.com.ar
Acceso: 12 – mayo – 2012, 19h50.
- Rodríguez, Laura, “*El laberinto cibernético, una introducción al neonomadismo*”. Correo electrónico al autor. Junio de 2013.
- Sartori, Giovanni, *Del homo sapiens al homo videns*. Internet. dialogue.adventist.org/articles/
Acceso: 7 – mayo – 2012, 20h30.
- Päävo, Svante, *Pistas de ADN para nuestro Neanderthal interior*. Internet. www.ted.com...svante
Acceso: 6 – mayo – 2012, 21h15.



Universidad de Cuenca

Entrevistas:

- *Eliana Bojorque Pazmiño*
Catedrática de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca-Ecuador.
- *Laura Rodríguez Moscatel*
Catedrática de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca-Ecuador.
- *Ernesto Santos*
Catedrático de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca-Ecuador.
- *Daniel Idrovo Vintimilla*
Artista, Cuenca-Ecuador



Universidad de Cuenca

Galería de imágenes.

El ser y la máquina.



Fritz Lang. Film: Metrópolis. 1927 *



Chris Cunningham, Björk. Video: Homogenic - All is full of love.1999.*

* www.junkyardtuner.blogspot.com

** www.bjork.com

La belleza de lo monstruoso.



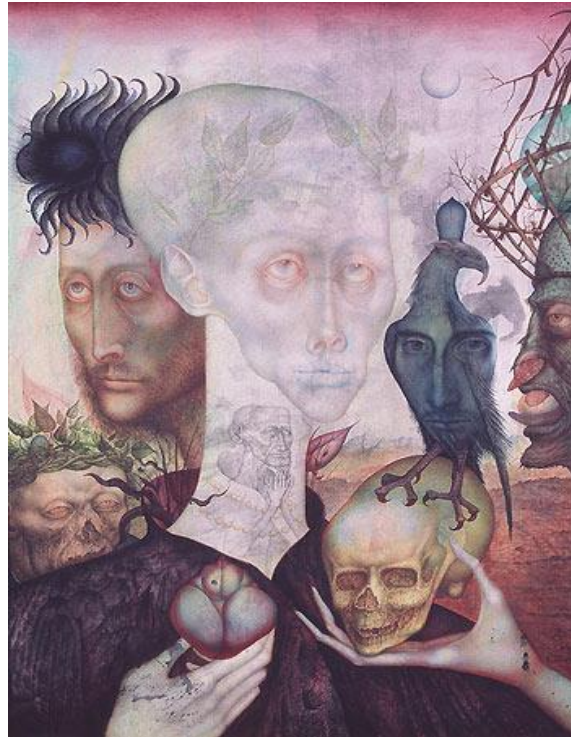
Hieronimus Bosch. El jardín de las delicias. Óleo sobre tabla 220x389cm.1505*



Hieronimus Bosch. Crucifixion. Óleo sobre tabla 76.5x83.5cm.1510**

* www.museodelprado.es

** www.hieronimus-bosch.org/Triptych-of-the-crucifixion



Ernst Fuchs. Acuarela: The Temptation of the Victor. 1949*



Ernst Fuchs. Brush drawing, 50x85 cm: Satan's Heaven. 1954**

* www.ernstfuchs-zentrum.com

** www.ernstfuchs-zentrum.com



Universidad de Cuenca

El cuerpo del delito.



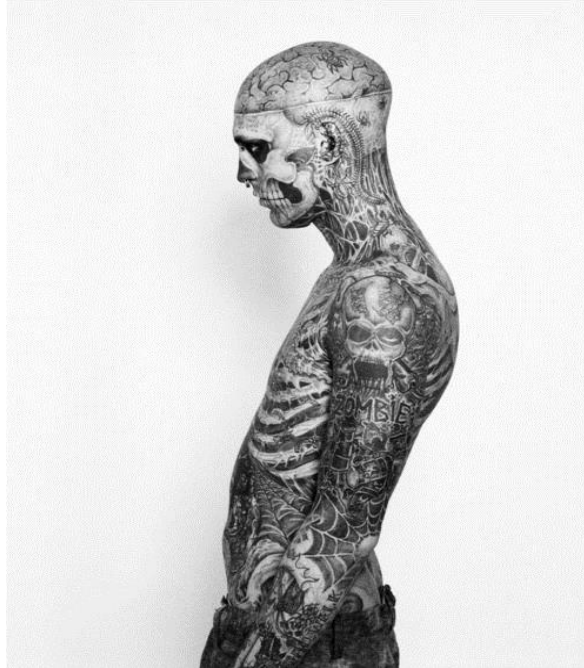
Gunter Von Hagens. Our body. City Mall. 2012 *

* www.universum.unam.mx/bodyworlds/mx/vital/guntervonhagens



Universidad de Cuenca

El cuerpo intervenido.



Frank Lewis. Rick Genest: Zombie Boy. 2011. *



Frank Lewis. Rick Genest: Zombie Boy. 2011. **

* www.tumblr.com

** www.tumblr.com



Universidad de Cuenca

La fauna híbrida: Hibridum bestiarium



Tatuaje y piercing. Convención de tatuadores, Bogotá. 2011 *



The Lizard Man: Erik Sprague. 2011 **

* www.flickr.com

** www.waatp.com



Universidad de Cuenca



Stalking Cat: Dennis Avner. 2011 *



María José Cristerna. Convención de tatuadores, Bogotá. 2011 **

* www.waatp.com

** www.flickr.com



Universidad de Cuenca



Diabolus Rex: New art, new focus. 2007 *

Transhumano/posthumano



Robocop: Android Cop. 2014 **

* www.flickr.com

** www.onlyhdwallpapers.com



Universidad de Cuenca



D'Face, Christina Aguilera. Bionic. 2006 *

* www.coveralia.com



Glosario.⁶²

Alteridad: Principio filosófico que trata sobre el proceso que cambia la perspectiva del yo por la del otro.

Androide: Del griego andros: hombre y eidos: apariencia. Término mencionado por primera vez por *Alberto Magno* en 1270. Artefacto robótico que imita la figura humana masculina y algunos aspectos de su conducta. En el caso femenino se denomina Ginoide.

Antropocéntrica: Es la doctrina que supone que el ser humano es el centro del universo y su punto de referencia.

Arquetipo: Prototipo ideal que sirve de matriz. Modelo original en el arte.

Arte egipcio: Característica del arte egipcio son sus obras monumentales con carácter simbólico, funerario o religioso.

Arte rupestre: Es la manifestación más antigua del arte de la que se tiene registro, aproximadamente desde hace 40.000 años luego del último periodo glacial.

Artilugio: La RAE lo define como: mecanismo, artefacto, sobre todo si es de cierta complicación.

Avatar: Representación gráfica asociada a un usuario para su identificación en el ciberespacio.

Cibercultura: Es la cultura que emerge, o está emergiendo, del uso del computador para la comunicación, el entretenimiento y el mercadeo electrónico. Cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet.

Ciberespacio: Término acuñado por el escritor de ciencia ficción *William Gibson* en la novela *Neuromante* (1984). Conjunto o realidad virtual en donde se agrupan usuarios, páginas web, chats y demás servicios de Internet.

⁶² Las fuentes de las definiciones en el glosario corresponden a los autores mencionados y fuentes de investigación consultadas.



Cyborg: Contracción de los términos *cyber* y *organism*. Tiene varios significados, el más extendido hoy es el de un ser híbrido, un ser biomecánico, compuesto por materia viva y por dispositivos electrónicos. El término lo creó *Manfred Clynes* en los años sesenta.

Desgravitado: Espacio en el que no tiene influencia la ley de la gravedad.

Distopía: Término acuñado por *John Stuart Mill* en el siglo XIX. Teoriza sobre la posibilidad de una utopía negativa.

Fetiché: Word Reference lo define como objeto material, de culto supersticioso en algunos pueblos y que es venerado como un ídolo.

Fractal: del latín *fractus*, fracturado. Término propuesto por el matemático *Benoît Mandelbrot* en 1975. Objeto cuya estructura modular se repite recursivamente a diferentes escalas. En el caso se aplica a una forma de concebir el devenir del tiempo.

Hardware: Todos los componentes físicos, las partes tangibles, que conforman un sistema u organismo.

Homo loquens: El hombre que habla. El habla es un rasgo único del ser humano y una herramienta que le otorga el poder de razonar, abstraerse y enseñar.

Homo sapiens: Ser humano capaz de conocer y razonar. Apto para realizar operaciones conceptuales, simbólicas, introspectivas y especulativas.

Homo videns: *Giovanni Sartori* plantea que el *Homo Videns* constituye la generación de “internetianos” que han sustituido la palabra y el texto por la imagen.

Homo virtualis: Ser humano inmerso en la cibercultura y que se sumerge en otras realidades posibles a través de la tecnología y los mass media.

High tech: Arte realizado con tecnología de punta y altos presupuestos. Glorifica la fascinación por la innovación tecnológica.

Low tech: Arte realizado con alta tecnología del pasado, que paradójicamente se convierte en baja tecnología en la actualidad. Maneja bajos presupuestos, materiales reciclados y tecnología de desecho.



Mainstream: Anglicismo que significa literalmente corriente principal y que se traduce como cultura oficial.

Metamecánico: Derivado del arte cinético de *Jean Tinguely* que considera que la única certeza es que el movimiento, el cambio y la metamorfosis existen.

Neandertal: (*Homo neanderthalensis*) especie extinta de género *Homo* que habitó Europa y parte de Asia desde 230.000 hasta 28.000 años atrás. Se cree convivió por 5000 años con el hombre moderno.

Posthumano: Descendiente humano que ha sido modificado a tal punto que ha dejado su condición de cuerpo orgánico. Ser sintético y de inteligencia artificial. Un posthumano es un ser autoprogramable, autoconfigurable, ilimitado y potencialmente inmortal (Dery, 1998: 330).

Queer: Parte de la estética caníbal. “Un arte y belleza de los otros” (Rojas, 2011:167). *Teresa Aguilar García* afirma que “la política Queer tiene como objetivo la eliminación del género al igual que la política Ciborg: ésta lo hace a través de la hibridación con lo otro, aquella según la metamorfosis que desidentifica”

Ready made: Término acuñado por *Marcel Duchamp* que se puede traducir como objeto encontrado y convertido en obra de arte al ser descontextualizado por voluntad del artista.

Realidad virtual: Interfaz que recrea una realidad alternativa en la que se produce la ruptura del par: tiempo - espacio. Está vinculada con el arte por ser un espacio de creación estética.

Replicante: Androide de tercera generación sintético - genética.

Robo sapiens: Dispositivo en el que fusiona tecnología e inteligencia artificial con cierto grado de personalidad y poder de decisión.

Steampunk: movimiento *retrofuturista* surgido en la década a partir de 1980, basado en el legado literario de autores como *Julio Verne* y *H.G. Wells*. Con una marcada estética victoriana, se ubica en el apogeo de la Revolución Industrial.

Taxonomía: En sentido general es la ciencia de la clasificación.



Transhumano: Término acuñado por el filósofo futurista *Fereidoun M. Esfandiary* que se hacía llamar *FM-2030*. Ser con cuerpo modificado mediante el empleo de dispositivos tecnológicos con el fin de superar las limitaciones humanas tradicionales.

Teratología: Disciplina científica, parte de la zoología, que estudia las criaturas consideradas anormales, por no corresponder a un patrón común de su especie.

Ucrónico: Utopía histórica reconstruida sobre algo que pudo suceder.

Underground: Término de origen inglés que alude a los movimientos contraculturales contestarios y que se encuentran al margen de la cultura oficial.



Universidad de Cuenca

Anexos.

Identificador del movimiento transhumano.



Organización Humanity plus.

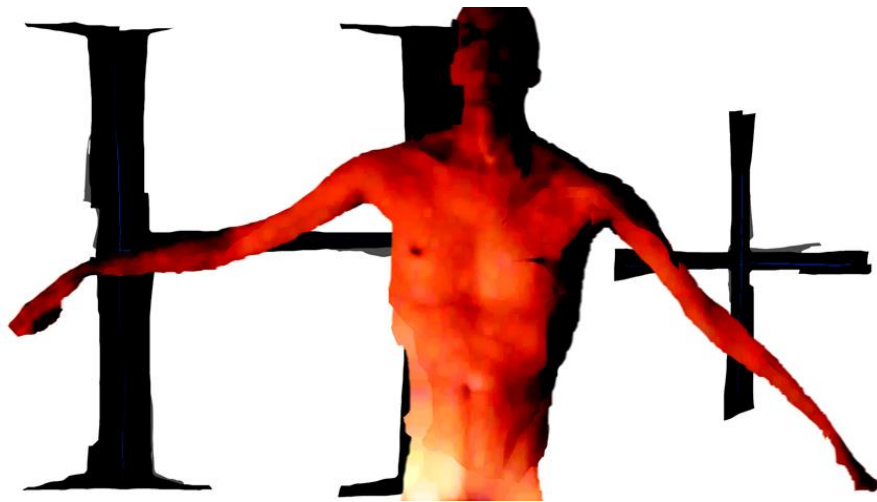


Corporative Imagen: Humanity plus. Isologotipo *

* <http://humanityplus.org>



Universidad de Cuenca



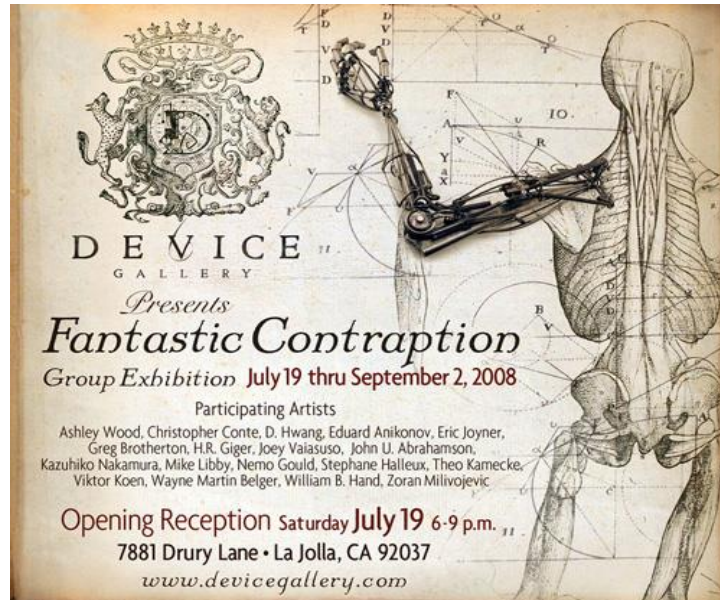
Gilberto de Bernardis: The art of human enhancement . 2011 *

* www.transhumanism.gr/new/?cat=12



Universidad de Cuenca

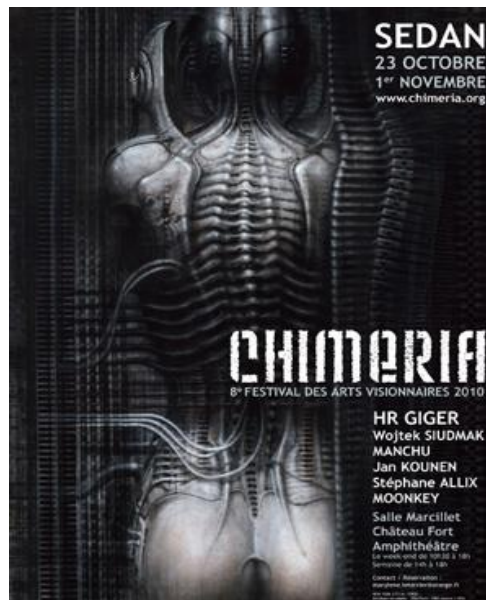
Exposiciones relacionadas.



Fantastic Contraption 2008.

Device Gallery.

San Diego, USA.



Chimeria

Festival International Des Arts Visionnaires.

Sedan, France



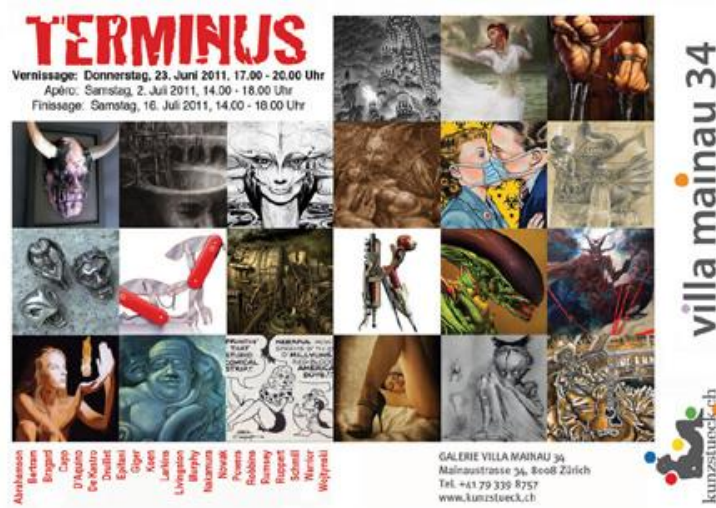
Universidad de Cuenca



Visions

Gallery Art Point

Ginza, Tokio



Terminus

Gallery Villa Mainau

Zürich, Switzerland



Universidad de Cuenca

Especialistas entrevistados.



Laura Rodríguez Moscatel. Junio de 2013



Daniel Idrovo. Septiembre de 2013